



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

**Marionetten im zeitgenössischen Kino.
Ästhetische und metaphorische Beobachtungen.**

Verfasser

Severin Dostal

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag. Phil.)

Wien, im August 2011

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

Prof. Christian Schulte

Marionetten im zeitgenössischen Kino.
Ästhetische und metaphorische Beobachtungen.

*meinen eltern,
elisabeth & franz,
in liebe und dankbarkeit
zugeeignet*

Vorwort

Der Beginn meiner Faszination für die Marionetten muss in engem Zusammenhang mit Kleists Klassiker *Über das Marionettentheater* gestanden sein, der viele Assoziationen weckte und so manchem bereits bestehenden Gedankengang Form, Perspektive und Projektionsfläche verlieh. Wirklich gefallen ist der Groschen erst einige Tage später, als ich BEING JOHN MALKOVICH neu entdeckte. Ich war von der gefühlten Kompatibilität der Universen Kleists und Kaufmanns begeistert, einer vermeintlichen Kompatibilität, die ich mir in einer Seminararbeit mit dem Titel *Being a Marionette* selbst begreiflicher zu machen versuchte. Ich geriet jedoch auf das Parkett der Metaphysik und scheiterte hoffnungslos daran, eine Flut von Zitaten und Gedanken in kurzer Zeit in eine annehmbare Form zu bringen.

Die Marionetten und ihre Anziehungskraft, die für mich im Wesentlichen aus ihrem grund-eigenen Bewegungsmodus, ihrer wesensimmanenten Reflexion der *conditio humana* sowie ihrer starken sinnbildlichen Qualität besteht, holten mich schon bald wieder ein und begegneten mir in der Videothek der französischen Kleinstadt Tours, in Gestalt einer DVD mit der französischen Aufschrift LE FIL DE LA VIE. Die Begegnung mit dem Film von Anders Rønnow Klarlund, der im Original den Titel STRINGS trägt, löste nach und nach die endgültige Entscheidung aus, die Reise meiner vermutlich einmalig bleibenden, eingehenderen wissenschaftlichen Beschäftigung tatsächlich durch dieses Themengebiet führen zu lassen, welches für mich lange Zeit ein weitgehend fremdes war und es schönerweise manchmal immer noch ist.

Am Wegrand so vieler einzelner Zeilen, die in so unterschiedlichen Zeiten geschrieben wurden, stehen naturgemäß so manche Zeugen und Begleiter meiner Taten und Untaten. Jedem einzelnen dieser Menschen möchte ich von Herzen Danke sagen, welche Passagen auch immer sie flankierten.

Im Besonderen Christian Schulte, für sein leuchtendes Beispiel als herzlicher Lehrer und Mensch. Simona, für den einen oder anderen hilfreichen Stups unterwegs. Marija, für die Durchquerung teils steiniger Strecken.

Miss G, for always being there.

Barbara und Laetitia, für ihre Begleitung auf den mehr oder weniger durch französisches Gebiet verlaufenden Pfaden. Christina, für ihr Liebenswürdig-Sein und die Korrektur.

Ben für den Support. Karolina, für die Bergung so mancher Schätze abseits dieses Weges.

Meiner Familie, für ihr liebevolles Verständnis und ihre bedingungslose Unterstützung.

Anna, für ihre mich immer weitertreibende Liebe.

Dem AH227, für seine unnachahmliche geistige und räumliche Heimat, dem Betreuer Mario, dem Ehrenbetreuer Karel und dem Ehrendoktor Dr. Jurga-Jurga, dem Asylant der Zukunft, dem Heinz sowie allen Asylanten und Sympathisanten eines gewährten Asyls.

Inhalt

Zum Thema	1
Gebrauchsanweisung	4
I MARIONETTEN IN IHREM ELEMENT	
Die Marionette in der Geschichte	7
Zur Lage der Dokumentation	10
Wann der Mensch anfang, Marionettentheater aufzuführen.....	15
Auf den Spuren des ersten Marionettenspiels	15
Marionetten in Europa	21
Exkurs: Kirche und Marionette. Wie die Marionette zu ihrer Bezeichnung kam	24
Die Marionette als Symbol und Metapher.....	26
Die Ausgangslage.....	26
Zur symbolischen und metaphorischen Qualität der Marionette	27
Die Marionette als Abstraktion des Maskentheaters.....	29
Marionette und Mensch	31
Marionette und Freiheit	33
Die Marionette und das andere Ende des Fadens	38
Zur Ästhetik der Marionette.....	42
Die Marionette und die anderen	42
Definition	44
Bauweise und Fähigkeiten	46
Double-vision	49
Design, Movement, Speech.....	51
Design.....	52
Movement	56
Speech	61
Aspekte zum Publikum	65
Publikum im Marionettentheater	65
Unverzichtbarkeit eines Publikums	66
Ein Publikum betrachtet einen Gegenstand in Bewegung – und nennt es (Marionetten-) Theater.....	69

2 MARIONETTEN IM KINO

Marionette und Kinopublikum.....	79
(Marionetten-) Theater-Rezeption vs. Kino-Rezeption.....	80
Schematischer Ansatz: Humanization vs. fictionality.....	82
Die Marionette in der Filmwelt.....	86
Zur Auswahl der Filme	87
Zwei Filmbeispiele mit Marionetten	90
BEING JOHN MALKOVICH	90
STRINGS.....	93
Die Geschichte der Marionetten als filmische Reverenz.....	96
Ein ästhetisches Konzept geht ins Kino	100
Aspekte zu Raum, Einstellung und Dekor	100
Belebte Objekte auf der Leinwand.....	105
Bauweise und Fähigkeiten	105
Design.....	108
Movement	111
Tonspur und Sprache	118
Filmische Exploitation einer Symbol- und Metaphernwelt.....	122
Mit Marionetten eine allgemeingültige Geschichte erzählen.....	123
Die filmische Autonomie der Marionetten	125
Rolle vs. Identität	128
Bewusstseinsbewusstsein eröffnet und erweitert Perspektiven	131
Ein Bindfaden als Verbindung zu Himmel oder Hölle.....	135
Die Marionette und die Beziehungsebenen zum <i>Oben</i>	137
Abschließende Anmerkungen.....	140
Aspekte der filmischen Dimension	143
Resumée	147
Abspann.....	148

Zum Thema

Wäre dies der Beginn eines Films, so würde man möglicherweise jetzt ein paar Nah- bis Großaufnahmen einer Marionette sehen, einen Arm, den Kopf und ein edles, ebenmäßiges Gesicht, jeder Körperteil aus vergoldetem Holz, und überall Fäden, die um den Körper herumliegen. Man würde nach und nach erkennen, dass es sich um die geschnitzte Nachbildung eines Mannes am Ende seiner Jugendzeit handelt, der ausgestreckt am Boden liegt. Vielleicht sähe man jetzt, gleichsam als Bestätigung bereits angestellter Vermutungen, eine Totale aus der Vogelperspektive: Von allen Seiten des Kaders verlaufen Fäden, die etwas lose herabhängend auf die Bildmitte, die der Charakter einnimmt, perspektivisch zusteuern.

In einer Nahaufnahme würden nun Fäden ins Bild kommen, die sich nach und nach anspannen und schließlich merklich nach oben gezogen werden. Dann eine Großaufnahme, die Kamera auf Bodenhöhe auf den Kopf gerichtet, dieser erscheint im Profil vor samtstrahlendem Hinterlicht, welches sanft den Boden flutet, als sich das besonders an den Konturen golden glänzende Haupt der Figur langsam hebt. Schnitt auf Totale: Man könnte beobachten, wie sich die Figur nach und nach aufrichtet, wie ihre Glieder, einem inneren Mechanismus vorsichtig gehorchend, Haltung annehmen. Hal, so könnte der Name dieser Marionette lauten, wendet sich zur Lichtquelle hin und der Kamera den Rücken zu, macht etwas unbeholfen, als wäre er von einer bleiernen Müdigkeit gehemmt, ein paar verhaltene Schritte, zuerst einen, dann den nächsten, bis seine Bewegungen an Schwung gewinnen. Den Körper im Takt auf und ab wiegend steuert er auf den erleuchteten Horizont zu, immer kleiner werdend, und verlässt schließlich die Szene. Es hebt orchestrale Musik an, vereinzelte, leise anklingende Geigenklänge steigen auf und beginnen eine melodische Erzählung. Ein Titel erscheint: „Marionetten im zeitgenössischen Kino“ ... so oder so ähnlich könnte das aussehen.

An dieser Stelle kann sich der Betrachter überlegen, ob er der Figur gerne folgen würde, ob er gerne wissen würde, wohin sie geht, was sie antreibt, wie sie funktioniert und tickt. Wenn er sich entscheidet, ihrem Weg noch eine Weile folgen zu wollen, hat er sich auf eine abenteuerliche Reise eingelassen, die ihn gelegentlich durch unwegsames Gelände führen wird. Er wird aufmerksam sein müssen, damit ihm die oftmals etwas verborgenen Attraktionen unterwegs nicht entgehen, und er wird sehr bald merken, dass er seine Einstellung und Erwartungshaltung dieser Marionette gegenüber modifizieren muss, um ganz in ihre Welt eintauchen zu können. Spätestens an diesem Punkt wird sich herausstellen,

ob er sich enttäuscht bzw. desinteressiert abwendet, oder tiefer in seinen Sessel rutscht und sich die Augen reibt oder bildlich gesprochen die Brillengläser putzt.

Das (fiktive ebenso wie filmische) Bild einer sich aufrichtenden Marionette ist in mehrfacher Weise paradigmatisch für die vorliegende Unternehmung: Sie mäandert teils absichtlich, teils mangels besseren Vermögens ihrem Ziel entgegen, umkurvt es, nähert sich abwechselnd von verschiedenen Seiten. Sie sammelt sich, richtet sich auf, um möglichst festen Schrittes die Szenerie verlassen zu können. Auch die Puppentheatergeschichtsschreibung und mit ihr die gesamte *Puppenspielkunde*, wie Günter Schnorr sie gerne bezeichnet haben möchte (vgl. Kipsch 1992: 11), erhob sich nur zögerlich aus ihren Niederungen. Sie ist eine relativ junge Wissenschaft, von Magnin 1852 mit seiner *Histoire des marionnettes* quasi begründet. Erst langsam machte sie ihre ersten Schritte. Im vergangenen Jahrzehnt erschienen doch einige Publikationen zu verschiedenen Aspekten des Puppentheaters, und auch ein gewisses Interesse für die Verbindungen der Marionette mit der siebenten Kunst, dem Film, ist erwacht. Dies belegen auch die wenigen, bisher einzigen mir bekannten Publikationen zu dem Thema überhaupt, einerseits *La vie filmique des marionnettes*, eine Textsammlung, die unter der Ägide von Laurence Schifano rund um das im November 2005 an der Universität Paris 10 erstmalig abgehaltene *Colloque international consacré aux rapports entre le cinéma et marionnettes* entstanden und 2008 erschienen ist, sowie andererseits die ebenfalls 2008 entstandene Ausgabe No. 15 der vom *Institut international de la marionnette* unter dem Titel *Puck* herausgegebenen Puppenspiel-Publikationsserie, die ihrem Titel *Les marionnettes au cinéma* entsprechend auch das Thema Marionetten im Kino behandelt. Zu beiden Textsammlungen ist jedoch deutlich zu sagen, dass sie neben Fadenpuppen auch alle anderen Sorten von Theaterpuppen bis hin zu Animé-Verfahren behandeln. Auch No. 14 der Puck-Serie, *Les mythes de la marionnette* (2006), beschäftigt sich in Ansätzen mit dem Kino. Zusätzlich kann ein kurzes, 2007 veröffentlichtes Paper von Martin Kley mit dem Titel *German Romanticism Goes to Hollywood: Heinrich von Kleist's On the Puppet Theater and Being John Malkovich* genannt werden. Auch wenn Kley mit manch spannenden Ansichten und Verbindungen aufwarten kann, eine etwas profundere Argumentation wäre vielleicht möglich gewesen. Ein Blick ins Internet hätte ihm beispielsweise bereits verraten, dass *Maxine* nicht *Maxeen* heißt und Kleists Text aus 1810 und nicht 1811 stammt.

Um den Expositions-Faden wieder aufzunehmen: So mancher, der sich das Bild einer gefilmten, sich aufrichtenden und förmlich *schreitenden* Marionette vergegenwärtigt, wird geneigt sein, Protest anmelden zu wollen. Gilt doch allgemein das Gehen, wie übrigens auch

das Schlagen, als große Schwäche der Fadenpuppe. Wer hier berechtigterweise einhakt, muss nun die Form der Bewegungen auch unter geänderten Vorzeichen, nicht von einem Holzstuhl im Zuschauerraum aus, sondern durch das Auge des Kameramanns und des Cutters betrachten. Dieser Prozedur will sich diese Arbeit unterziehen und so einen möglichen Mehrwert ergründen, den die filmische Dimension der Marionettenkunst einbringt bzw. einbringen kann. Dass ein solcher Mehrwert angenommen werden kann, sei hiermit These. Lässt sich dank des Einsatzes von Marionetten im Film ein neuer Horizont erschließen? Entfaltet die Marionette auf der Leinwand ihre Fähigkeiten wirkungsvoller als auf der Bühne? Und kann man eine Holzfigur filmisch so inszenieren, dass jeglicher negative Nachgeschmack von Verfremdung oder der Eindruck einer etwaigen Bewegungslimitierung beim Zuschauer ausbleibt?

Bevor sich der Fluß dieser Untersuchung im zweiten Teil über diese Fragen verbreitert, wird vorerst etwas weiter ausgeholt. Über eine ursprungs- und symbolgeschichtliche Annäherung gelangt man erst zur eigentlichen Definition und Formanalyse der Marionette. Mit diesem Rüstzeug ausgestattet, kann sich in weiterer Folge der Filmwelt genähert werden.

Im Brennpunkt stehen dann, wie bereits im Vorwort angedeutet, *BEING JOHN MALKOVICH* (USA 1999) von Spike Jonze sowie Anders Rønnow Klarlunds 100%-Marionettenfilm *STRINGS* (Den/Swe/Nor/UK 2004).

Zum besseren Verständnis werden in einer *Gebrauchsanweisung* vorab noch ein paar Dinge erwähnt und zwangsläufig vorweggenommen.

Gebrauchsanweisung

Marionette = Fadenmarionette

Wenn in dieser Arbeit von Marionetten die Rede ist, so sind immer und ausschließlich an Fäden bewegte Theaterpuppen gemeint.

Kurze Definition der Marionette vorab

Die Marionette ist eine theatrale, an vertikal verlaufenden Fäden befestigte und durch diese von oberhalb bewegte Figur, die von einem Publikum als Objekt wahrgenommen wird; durch die ihr verliehene Gestalt, Bewegung und häufig auch Sprache, befriedigt sie das Verlangen der Zuseher, sie als lebendig zu empfinden (vgl. Seite 44).

Position der Arbeit: Eurozentristischer Blick

So wie die Marionette durch ihre Abhängigkeit von den Fäden in ihrer Funktionsweise nach oben bzw. nach unten, jedenfalls vertikal orientiert ist, so will diese Arbeit nicht die ganze Breite der Marionettenspielkunst auf dieser Erde beleuchten. Sie bleibt also einem gewissen Eurozentrismus bzw. einer westlichen Anschauung und dem westlichen Kulturraum verhaftet. Die beiden im Zentrum des Interesses stehenden Filme, *BEING JOHN MALKOVICH* und *STRINGS*, entstanden in den Vereinigten Staaten bzw. in Nordeuropa, beinahe sämtliche konsultierte Literatur entstammt ebenso dem europäischen und US-amerikanischen Raum. Eine Untersuchung möglichst vieler und unterschiedlicher Marionetten-Variationen aus den verschiedensten Ländern der Erde ist hinsichtlich des Ziels dieser Arbeit, den Mehrwert filmischer Marionettenkunst zu diskutieren, nicht weiter förderlich.

Zur Auswahl der Marionette als im Zentrum stehender Spieltechnik

Muss es bei dieser Arbeit eine Fokussierung auf eine einzige Spieltechnik geben? Es geht ja schließlich auch um den Film. Ist die ästhetische Vielfalt so beträchtlich?

Die Unterschiede allein in Bezug auf Bauart und Herangehensweise sind in der Tat immens, *Handpuppen-Fernsehserien* – man erinnere sich an Jim Hensons *FRAGGLES* (USA 1983-1987) oder deren Vorläufer, die *MUPPET-SHOW* (GB/USA 1976-1981) – wären ebenso ein recht anderes Thema wie z. B. *Figurentheater im Film*.

Die Entscheidung für die Marionette gegenüber allen anderen Puppenspieltechniken wurde aufgrund ihrer ästhetischen Qualitäten getroffen. Sie kann als „anspruchsvollste und historisch bedeutsamste Art“ angesehen werden (Kipsch 1992: 10). Dass Filme, die etwa mit Handpuppen arbeiten, eine ähnlich intensive und vielschichtige Ausdruckskraft erreichen könnten, ist meines Erachtens kaum vorstellbar. Der gesamte bildsprachliche Kontext ist ein ganz anderer. Die Themen und Anliegen, besonders die weniger vordergründigen, der beiden hier zu behandelnden Produktionen aus dem Reich der *siebenten Kunst* wären wohl nicht in vergleichbarer Weise mit Hand-, Stab- oder Schattenpuppen zu inszenieren. Der letztgenannten Spielart, dem Schattentheater, liegt gar ein völlig anderes visuelles Konzept zugrunde, auch die damit einhergehende Dramaturgie unterscheidet sich grundsätzlich, da die Vorstellung der dritten Dimension hier vollständig ausgeblendet wird. Man gelangt rasch zu der Erkenntnis, dass jede einzelne für das Theater erdachte Puppentradition ihre eigenen Gesetzmäßigkeiten besitzt, die es im Falle einer filmischen Adaption zu berücksichtigen gilt.

Marionetten fördern aufgrund ihrer Funktionsweise etwas, das man vertikal orientiertes Denken nennen könnte. Der Mensch reflektiert über seine Herkunft, aber auch über sein Schicksal. Damit verbunden richtet er sich, der zu Beginn genannten goldenen Marionette ähnlich, vom Boden, dem er entstammt, auf und seinen Blick nach oben. Diesem *nach oben*, also von der Erde weg gewandten Streben des Menschen wohnt eine besondere Faszination inne. Vielleicht gerade deshalb, da ein Ende in diese Richtung für unsereins trotz aller möglicher Entwicklungen nie absehbar und letztendlich für alle Zeit unerreichbar ist. Vielleicht aber auch aufgrund des zerstörerischen Umgangs des Menschen mit allem irdischen und der damit verbundenen Hoffnung auf eine biblische zweite Chance, auf ein Leben jenseits des Planeten Erde. Die Marionette, so einfach und unselbständig sie sein mag, war im Gegensatz zum Menschen eines nie: bodenständig. Sie kann als einer der allerersten Wegweiser zu den Sternen gesehen werden, als geistige Projektionsfläche, die den Menschen einen verwunderten, fragenden Blick nach oben werfen lässt. Vielleicht ist dies ein tiefer liegender Grund für meine Themenwahl.

I MARIONETTEN IN IHREM ELEMENT

Die Marionette in der Geschichte

Die Marionette als Symbol und Metapher

Zur Ästhetik der Marionette

Aspekte zum Publikum (erster Teil)

Die Marionette in der Geschichte

Die Marionette bewegt sich durch ihre eigene Geschichte wie die zum Freigeist bestimmten Spieler durch eine Völkerballpartie. Nein, schlimmer. Die Marionette bewegt sich durch ihre Geschichte wie ein Elektron in seinem Orbital: Ihr jeweiliger Aufenthaltsort rund um den Globus im Laufe der Zeit könnte über weite Strecken der Geschichte höchstens stochastisch beschrieben werden. Sie ist kaum greifbar und zwingt den Historiker förmlich dazu, sich des unbefriedigenden Mittels der Ratekunst (altgr. *stochastike techne*) zu bedienen. Obwohl die Kunst des Marionettenspiels über 1000 Jahre alt sein dürfte, sind die Aufzeichnungen über Puppenspieler und ihr Tun rar. Walter Kipsch etwa nennt die Quellenlage „miserabel“ (vgl. 1992: 15). Erst im 19. Jahrhundert verdichten sich die Quellen – und erst von diesen ausgehend kann man beginnen, die einzelnen Informationen zu einem nach und nach engmaschiger werdenden Netz zu verknüpfen. Wer jedoch beispielsweise wissen möchte, wann zum ersten Mal jemand eine Marionette in einer dem heutigen Verständnis ähnlichen Bauweise und Funktion, also an zumindest zwei oder mehr Fäden hängend, vor Publikum vorführte, muss sich wie 1927 Werner Heisenberg mit dem Begriff der Unschärfe anfreunden. Er wird es nicht mit absoluter Sicherheit bestimmen können.

Die Geschichte der Fadenpuppen ist zudem eine Geschichte voller Missverständnisse. Selbst wenn einmal in einem historiographischen Werk von einer *Marionette* die Rede ist, so kann man überhaupt nicht sicher sein, um welche Art von Theaterpuppe es sich nun handelt. Vermutlich wurde beinahe jede Bühnenpuppenform bereits für eine solche gehalten.

Es ist aber auch tatsächlich alles sehr kompliziert. Der Begriff *Marionnette* wurde im Mittelalter in Frankreich geprägt, wo er heute noch sämtliche Puppenspielarten bezeichnet. Das Derivat *Marionette* drang in die verschiedensten Sprachen ein und ist etwa im Englischen und Deutschen nach und nach zum allgemein akzeptierten spezifischen Signatum für eine Gliederpuppe, die mit Hilfe von Fäden bewegt wird, geworden.

Wenn also, um nur ein Beispiel für die zahlreich variierenden Interpretationen anzuführen, Siegfried Rehm im Jahr 1905 seinen, wie es im Untertitel heißt, „Beitrag zur Geschichte des Theaters aller Völker“ als *Das Buch der Marionetten* in Berlin veröffentlicht, dann hat er es

insofern aus heutiger Sicht unrichtig betitelt, als er darin auch auf Schattentheater, Hand- und Stabpuppen, Schaukelpüppchen, Bunraku sowie etliche weitere spezifische Spieltraditionen eingeht (vgl. Rehm 1905).

Walter Kipsch erhebt seine Stimme indes gegen die Einengung des Begriffs Marionette, da dies seiner Ansicht nach „nicht mit der historischen Entwicklung gestützt werden kann“ (Kipsch 1992: 40). Auch er sieht aber auf dem Gebiet der Begriffsgeschichte erhöhten Forschungsbedarf. Die Position Kipschs ist gewiss verständlich, es wäre jedoch im aktuellen Kontext nicht im Sinne der Transparenz und Praktikabilität, den Begriff Marionette erneut aufzuweichen.

Nicht nur an der begrifflichen Unterscheidung der Spielformen hapert es. Gerade in der deutschen Sprache hat man es auch gar nicht so einfach, geeignete Überbegriffe im Puppenspielkontext zu finden. Abgesehen von den Bezeichnungen *Puppentheater* und *Puppenspiel*, die zwar beide den Fokus nicht auf die Figuren richten, sondern auf das Ereignis als solches, aber dafür in etwa dem bündigen englischen Ausdruck *puppetry* entsprechen, steht im Deutschen kein vernünftiger Allgemeinbegriff für die eigentliche Theaterpuppe zur Verfügung, zumindest nicht in der Prägnanz der englischen Sprache, wo zwischen *doll* und *puppet* unterschieden werden kann – also einer Spielzeug-Puppe, die üblicherweise mehr oder weniger abstrakt einem Menschen (im Kleinst- bis Kindesalter) nachempfunden ist, gegenüber einem anderen, in seiner Konzeption sehr unterschiedlichen, ebenso unbelebten Objekt, das sich zur theatralen Präsentation durch eine wie immer geartete Technik animieren lässt. Die bereits genannte Bezeichnung *Theaterpuppe* empfinde ich als etwas sperrig, sie kommt auch relativ selten zur Anwendung, obwohl sie eigentlich aufgrund ihrer Konkurrenzlosigkeit unausweichlich ist – besonders, wenn man den Marionettenbegriff durch Verwendung eines Hyperonyms vor einer Aufweichung schützen will. Bei der Bezeichnung *Puppenspieler* kann das Deutsche nur mit einem etwas zweideutigen Begriff aufwarten, der sowohl dem französischen *marionnettiste* als auch dem englischen *puppeteer* in Bezug auf die Prägnanz etwas nachsteht. Der Begriff *puppeteer*, so nebenbei, wurde Steve Tillis zufolge von der Begründerin des *Chicago Little Theatre Marionettes*, Ellen Van Volkenburg geprägt und ist in seiner Wortkomposition – einer Nomenbildung durch Suffigierung – an die Bezeichnung *muleteer* (*Maultiertreiber*) angelehnt (vgl. Tillis 1992: 30). Bewegung in die Frage nach der adäquaten Theaterpuppen-Terminologie im deutschsprachigen Raum brachte Fritz Wortelmann, der Gründer des Deutschen Instituts für Pup-

penspiel. Unter seiner Ägide wurde die von selbigem Institut veröffentlichte Fachzeitschrift *Der Puppenspieler* ab der Dezemberausgabe des Jahres 1963 unter dem neuen Titel *Figurentheater* herausgegeben. Am Ende des Heftes rechtfertigte Wortelmann die Umstellung damit, „daß die deutschen Begriffe *Puppe* und *Puppenspiel* verwechslungsfähig und abgewertet sind“, und verwies auf die Nähe zum Kinderspiel, in dessen naiv kindlichem Zusammenhang das Puppenspiel schlecht aufgehoben wäre (Wortelmann, in: Schmidt 2002: 76).

Wortelmann bemühte sich generell, die Bezeichnung *Figur* durchzusetzen. Wie Andrea Schmidt berichtet, wollte er den Begriff *Puppe* gänzlich vermeiden, „da dieses Wort im Deutschen für drei völlig verschiedene Begriffe steht und deshalb immerwährend für Verwechslungen Anlaß gibt“ (Schmidt 2002: 76). Der von Wortelmann präferierte Ausdruck bezeichnet jedoch seinerseits „sehr Unterschiedliches“, wie Jens Eder auflistet, „darunter die Körpergestalt eines Menschen; deren plastische Nachbildung (Figurine); einen Spielstein (Schachfigur); einen Bewegungsablauf, z. B. beim Tanz oder Sport; eine geometrische Form; eine rhetorische Trope oder stilistische Wendung“ (vgl. Eder 2008: 12).

Wortelmann ist in seinen Bemühungen zumindest insofern gescheitert, als er damit eine Spaltung der Szene in Befürworter und Gegner der neuen Begrifflichkeiten herbeiführte, die übrigens für einige Zeit entlang der geographischen Grenze zwischen BRD und DDR verlief. Aber auch innerhalb der BRD kam man zu keiner Einigung. Dies belegt Andrea Schmidt anhand eines Zitats von Werner Knoedgen, Professor für Figurentheater an der Stuttgarter Hochschule für Musik und Darstellende Kunst, der 1990 rhetorisch fragte:

Figurentheater – was kann damit gemeint sein? Handelt es sich hier um die begriffliche Aufwertung einer auf Spielzeugformat zusammengeschrumpften Volkskunst? Ist es nur ein *besseres* Wort für *Puppenspiel*, das im Grunde einen alten Minderwertigkeitskomplex zu vertuschen sucht? Oder bezeichnet man mit *Figurentheater* die neu entstandenen Einzeldisziplinen: das Animieren von Materialien und Objekten, das Mischen verschiedener Figurenarten und -techniken? (Werner Knoedgen, in: Schmidt 2002: 76)

Wieviel Knoedgen auch dazu beigetragen haben möge – es ist so gekommen, wie er es antizipiert hat. Traditionelle Spieler lehnten den Begriff ebenso ab wie zahlreiche Puppenbühnen in Ostdeutschland. Die Begriffstrennung Puppenspiel versus Figurentheater sollte noch länger zwischen Ost- und Westdeutschland wirksam bleiben (vgl. Schmidt 2002: 77).

Um extemporierend eine Ehrenrettung des Reichtums des deutschsprachigen Kulturraums im Bereich des Puppenspiels zu versuchen, sei hier kurz eine – wenn auch weit von genereller Vollständigkeit entfernte – Liste von im deutschsprachigen Raum bekannten

Puppenspielformen, die alle Hans Richard Purschkes Standardwerk, *Die Anfänge der Puppenspielformen und ihre vermutlichen Ursprünge* (1979), entnommen sind, angeführt. In Klammer die Seitenzahl zur Nachlese der letztgenannten sowie etwaige Begriffs-erklärungen.

Taterman (15), Kobold (Mantelpuppe, aus Sackpuppen entwickelt, 19), Goltpurgen (Burgenform-Puppenbühne, goln = Possen treiben, 19), Tockenspiel (21) und Dockenspiel (jeweils Handpuppen, 35), Himmelreich (27), Figurenwerke und Krippentheater (31), Kunzenjagen (süddeutsch, schweizerisch für Handpuppen: Kunzen, Spieler: Kunzist, Kunz ist Kurzname von Konrad. Bezeichnet ein Puppentreiben, ursprünglich Maskentreiben), Heinzelspiel (Jesuiten-Bezeichnung für Handpuppenspiel), Gaukelmännlein, Meister Hämmerlein (lustige Figur, auch Magister Martinetus bzw. Maistre Martinet), Pokelspiel, Pimperle, Pupaper (44). (Purschke 1979)

Soviel vorerst zu diversen mehr oder weniger entfernten Verwandten der Marionette. Anhand zweier Klassifizierungsversuche wird im Abschnitt *Zur Ästhetik der Marionette* nochmals auf weitere Puppenspielformen eingegangen (vgl. Seite 42f). Obenstehende Aufzählung lässt erahnen, warum sich die Suche nach einzelnen Spielformen in der Geschichte durchaus diffizil gestalten kann. Es bedarf nur einer geringen Ungenauigkeit der Quelle, und die definitive Zuordenbarkeit einer Erwähnung wird immens erschwert.

Noch einige weitere Faktoren beeinträchtigen die Verfolgung der Marionette und ihrer Spuren in der Geschichte. Im Folgenden ein Erklärungsversuch.

Zur Lage der Dokumentation

Im westlichen Kulturkreis wurde Marionettentheater über Jahrhunderte hinweg und bis in die heutige Zeit hinein als minderwertige Kunstform eingestuft (vgl. Jurkowski 1996: 93). Es wurde als Unterhaltungsmedium für das niedere, einfache Volk, sowie für Kinder höchstens geduldet. Seine immense Bedeutung als Kommunikationsträger und Erziehungsinstrument, besonders für ländliche Gesellschaften, wurde im Gegensatz zu anderen Kulturräumen wie etwa Indien, wo dem Puppenspiel ein großer Stellenwert beigemessen wird (vgl. Chakravarti, 2003: VIII), in den europäischen Breiten weitgehend ignoriert.

Lothar Buschmeyer erkannte: „Der gesamten älteren Ästhetik ... erschien das Puppenspiel als ein der wissenschaftlichen Behandlung nicht würdiges Gebiet“ (Buschmeyer 1931: 6). Johannes Volkelt bezeichnete es in seinem *System der Ästhetik* als „ästhetisch gering-

wertigen Nebenzweig der Kunst“ (Volkelt 1927, Bd. III: 387). Die Gelehrten und Gebildeten fielen damit als Beobachter und mögliche Verfasser schriftlicher Dokumente, die heute als Quelle dienen könnten, flächendeckend aus: Niemand aus diesen Schichten würde sich freiwillig öffentlicher Schmähungen aussetzen und Interesse für ein so verwerfliches Spektakel bekunden.

Gaston Baty spekuliert, dass den Marionetten im Lauf der Geschichte entweder zu wenig oder zu viel Bedeutung beigemessen wurde, um über sie zu sprechen, geschweige denn zu schreiben.

Pourquoi les documents écrits sont-ils si rares? Cela vient-il de la méconnaissance qui, de tous temps, fit considérer les marionnettes par de trop graves esprits comme une distraction puérile? Leur attachait-on trop peu d'importance pour parler d'elles? Leur en attachait-on tellement au contraire qu'il fallait préserver leur secret? Les deux causes ont dû jouer tour à tour suivant les époques. (Baty 1959: 12)

Mit der Formulierung *zu viel Bedeutung* spielt er möglicherweise auch darauf an, dass Machthaber und auch Kirchen den Einfluss dieser weit verbreiteten und beliebten Volkskunst auf ihre Untertanen fürchteten. So wurde die Anziehungskraft des Puppenspiels von manchen Volksführern zwar erkannt, dies war jedoch für die Kunstform in der Regel alles andere als hilfreich und manifestierte sich in diversen Repressionen. Andererseits genossen die Vertreter des Puppenspiels, Zaubernern ähnlich, einen zumindest so stark ausgeprägten Respekt beim einfachen Volk, dass viele es nicht wagten, sie zu verleumden oder anzuschwärzen. Denn wer weiß, sollten sie doch eines Tages zurückkehren – welche derben Schmähungen und Anspielungen würden sie dann von der Bühne schallen lassen?

Dennoch, mit der grundsätzlichen Herabsetzung ihrer ideellen Wertigkeit, die sich etwa in strikten Zensurregelungen oder gar der lokalen Vertreibung von Puppenspielern manifestierte, ging auch eine mangelnde Sorgfalt in ihrer Dokumentation und Konservierung einher. Hinzu kommt eine Reihe weiterer Faktoren. Die längste Zeit ihrer Geschichte teilten die Puppenspieler gemeinsam mit Landstreichern und Gauklern das Los des fahrenden Volkes. Wie ein Zirkus, dem nur ein gewisses Repertoire zur Verfügung steht – die kleinen Spielfiguren sind ja im Gegensatz zu ihren menschlichen Vorbildern nicht dazu geschaffen, ihre Rollen regelmässig zu wechseln – tingelten die Puppenkünstler von Marktplatz zu Marktplatz, so wie ihre Nachfahren heute von Festival zu Festival. Dabei ließen sie auf ihren Reisen wenig zurück, sogar die Theaterzettel wurden während der Vorstellung aus Kostengründen wieder eingesammelt.

Es kann angenommen werden, dass zahlreiche Puppenspieler in Ermangelung regelmäßiger Schulbildung ziemlich Analphabeten waren und daher naturgemäß keine schriftlichen Zeugnisse hinterlassen haben. Viele hielten wohl auch bewusst ihre Tricks und Herangehensweisen unter Verschluss, um sich vor Konkurrenz zu schützen. Weiters war das Spiel der Marionette seit jeher zu großen Teilen offen für Improvisation und Impromptu, was die Dokumentation und Rekonstruktion von Aufführungspraxis und Repertoire zusätzlich erschwert.

Auch gesellschaftliche Gründe sind für die lange andauernde Nichtbeachtung oder Geringschätzung der Puppenspielkunst relevant: Die längste Zeit wurden Puppenspieler in einem Atemzug mit Vagabunden, Gauklern und Trickbetrügern genannt, in vielen Städten benötigten sie Einreise- bzw. Spielgenehmigungen, die längst nicht allen erteilt wurden. Übten sie ihre Profession dennoch aus, sicherlich kein seltenes Szenario, gerieten sie bald in Konflikt mit örtlichen Gesetzen und deren Hütern. Eine lebendige Vorstellung von der herausfordernden Lebenssituation fahrender Puppenspieler vermittelt abgesehen von Theodor Storms Klassiker *Pole Poppenspüler* aus dem Jahr 1874 auch Horst Wolfram Geißlers unterhaltsamer und liebevoll erzählter Roman *Der Puppenspieler* (1964).

Zum geringen Ansehen der gesamten Zunft trug weiters der lange Zeit völlig unbedeutende Status der Puppenspielkunst allgemein bei. In das *System der Künste* (vgl. Schasler 1885: 4/5 bzw. 12/13) fand sie zunächst keinen Eingang. Besser greifbar ist dann später eine die allgemeine Ignoranz ablösende ideologische Abneigung zur Zeit des Rationalismus im deutschen Sprachraum, als die von Gottsched ausgehende Reform der Schaubühne vorangetrieben wurde. Das volksmäßige Theater mit seinen Rühr- und Spektakelstücken sowie den berücktigten Haupt- und Staatsaktionen wurde von den Stadtbühnen verdrängt. Der Anführer dieses Volkstheaters und langjährige Projektionsfigur der Volksliebe, Hanswurst, wurde buchstäblich verjagt und fand auf den Puppenbühnen ein neues Zuhause. Seine Vertreibung ist etwa auf den Deckengemälden der Feststiege des Wiener Burgtheaters abgebildet. Das neue Establishment war also recht stolz auf die erreichte *Bereinigung* der Bühne. In gleicher Weise wie diese Reformen also die Volksseele spalteten, vergrößerten sie auch den Graben zwischen dem nun mit Lehrcharakter ausgestatteten *Bildungsbürgerschauspiel* und den Puppenbühnen, die dem vom Theater verbannten Hanswurst „eine Zufluchtstätte für seinen derben, feinere Ohren verletzenden Humor“ boten, wie Eleonore Rapp formuliert. Und sie fügt hinzu: „Die Gebildeten dieser Zeit, Gelehrte und Literaten verachteten dieses Puppentheater wie alles Volksmäßige“ (Rapp 1924: 11).

Rapp führt auch das zur Zeit des Rationalismus geltende oberste Prinzip des „ordnenden Verstandes“ an: „Alles, was dem bloßen Denken nicht zugänglich ist, scheidet aus. Leben, Glauben, Schaffen, Dichten, alles ist durch Konvention und Regel bestimmt“. Und sie folgert weiters: „Die willkürlich am Faden gelenkte Puppe kann in dieser Zeit keinen höheren lebendigen Sinn haben; sie ist ein dem Gebildeten verächtliches Spielzeug für Kinder und das unvernünftige Volk“ (Rapp 1924: 12).

Diese dem Image der Marionette wenig zuträgliche, weit verbreitete Einstellung, das Puppentheater würde sich nur für Kinder eignen, ist in vielen Köpfen bis heute verhaftet geblieben (vgl. Baty 1959: 12). Walter Kipsch stellt in seinen *Bemerkungen zum Puppenspiel* fest, dass die Kunstgattung immer noch „als nicht ernst zu nehmende Kinder-Unterhaltung verkannt“ wird (Kipsch 1992: 9). Merschke bündelt diese Sorte von Vorurteilen in die rhetorische Frage: „Ist Puppentheater nicht eine marginale Form von Kindertheater, eine Beschäftigung für ausgeflippte Experimentatoren und fanatische Bastelvereine?“ (Merschke 1996: 12). So schön der Gedanke für sich sein mag: Eine eigene Kunstform, die im wesentlichen den Kindern und ihrer Phantasie vorbehalten ist, so fatal ist die damit einhergehende generelle Abwertung einer ganzen Zunft und insbesondere ihrer Proponenten. Gibt es eine Erklärung für diese Tendenz? Merschke: „Wer so vom Puppentheater denkt, meint es nicht unbedingt schlecht, nur weiß er nicht genug von diesem Gebiet“ (Merschke 1996: 12). Einen anderen Ansatz liefert Steve Tillis. Er zitiert Peter Arnott, und es ist, als könnte man diesen seufzen hören, wenn er bemerkt: „Puppetry is fatally easy“ (in: Tillis 1992: 66). Vielleicht erweist sich dieser vermeintliche Vorteil des Puppentheaters, seine Einfachheit etwa in puncto Materialaufwand und Dramaturgie, heute als sein größter Nachteil? Und trifft das für alle Spielarten zu? Ist nicht im Falle des Marionettentheaters das Gegenteil der Regelfall? Sowohl Anfertigung als auch kunstgerechte Führung einer Marionette sind sehr komplexe, über mehrere Jahre hinweg zu perfektionierende Prozesse. Wäre die Einfachheit der Grund für die Missachtung dieser Kunstform durch die breitere Öffentlichkeit zumindest des Westens, dann läge diesem Umstand eine grobe Fehleinschätzung und möglicherweise tatsächlich mangelnde Kenntnis über die Kunstform zugrunde.

Die Puppen selbst, die noch als letzte infrage kommende Zeugen der prekären literaturhistorischen Dokumentationslage trotzen könnten und auf deren teils antiquierten Schultern letzte Hoffnungen zeitgenössischer Geschichtsforschung liegen, sind seit jeher großteils aus vergänglichen Materialien gefertigt, welche den Mühlen der Zeit oft nicht standhielten: der Körper zumeist aus Holz, ihre Kleidung aus Stoffresten gefertigt, von

der Vergänglichkeit von Haaren und Fäden ganz zu schweigen. Die Marionetten wurden von vielen Spielern letztendlich als Gebrauchsgegenstände angesehen, die wohl immer wieder repariert wurden, bis schließlich die Verschleißerscheinungen zu groß waren. Abgespielte bzw. vom häufigen Transport zu stark beeinträchtigte Puppen konnten auf weitere Reisen nicht mitgenommen werden, und wenn sie nicht versetzt oder weggeworfen wurden, so verrotteten sie in feuchten Kellern oder fielen einem Brand zum Opfer. Wie zahlreiche Schauspielbühnen, so bekamen eben auch viele Puppentheater-Unternehmungen die Macht des Feuers grausam zu spüren. Dies ist auch heute noch eine stete Bedrohung für bestehende Institutionen: Erst im Jänner 2009 brannte das 1972 gegründete *Theater am Faden* in Stuttgart-Heslach vollständig aus, wobei ein Schaden von 150.000 Euro entstand. Es ist nur ein Beispiel unter zahllosen in der Puppentheatergeschichte. Ein Brand konnte die geschädigten Puppenprinzipale an den Rand der Existenz und um den Lohn jahrelanger Arbeit bringen.

In der jüngeren Vergangenheit kam für das Image der Marionette noch erschwerend hinzu, dass sie zunehmend als „sterbende Kunst“ rezipiert wurde. Geschichten von „letzten fahrenden Puppenspielern“ (vgl. Kipsch 1992: 9) oder in der Tonlage eines finalen Abgesanges gehaltene Dokumentarfilme wie z. B. dem im Rahmen der Filmreihe DER LETZTE SEINES STANDES? (D 2002-2008) entstandenen 28-minütigen Portrait der im Jahr 2003 verstorbenen MARIONETTENMACHERIN Hannelore Marschall-Oehmichen von der Augsburger Puppenkiste) über vermeintlich *letzte Mohikaner*, die diese Kunstform noch beherrschen, machen immer wieder die Runde. Dabei wird ganz auf zeitgenössische Puppenspielkünstler vergessen. Bei den Dreharbeiten für STRINGS waren beispielsweise über 30 Puppenspieler aus aller Welt im Einsatz. Es gibt sie also schon noch.

Es scheint also, dass ganze Epochen weltweit ausgedehnten Puppenspiels nur unter größten Schwierigkeiten rekonstruiert werden können, will man nicht auf ein gewisses Maß an Spekulation und Phantasie verzichten. So ist denn auch die Geschichte der Marionetten tatsächlich ein Fall für Märchenerzähler; nicht selten waren es ja die Puppenspieler selbst, die solcherlei Werke verfasst haben.

Einer dieser Puppenspieler, die in doppeldeutiger Weise Geschichte schrieben, war Gaston Baty. Er formuliert in seiner erst sieben Jahre nach seinem Tod veröffentlichten *Histoire des Marionnettes*:

Pour en suivre l'évolution, il nous faudra procéder par déductions et recoupements, tâtonner dans la pénombre parmi les bribes de faits, interpréter, conjecturer, suggérer...
(Baty 1959: 13)

Baty meint sinngemäß: Wenn wir die Entwicklung der Theaterpuppen verfolgen wollen, würden wir mit Ableitungen und Überschneidungen konfrontiert, zwischen Bruchstücken von Fakten im Zwielficht heruntappen und gezwungen sein, zu interpretieren, Mutmaßungen anzustellen und zu suggerieren.

Dies alles führt zu dem paradoxalen Umstand, dass die Puppentheaterwissenschaft im Gesamten eine junge und vielfach noch unerschöpfte Wissenschaft ist, obwohl ihr Untersuchungsgegenstand auf eine beträchtliche Tradition und eine lange Geschichte zurückblickt.

Wann der Mensch anfing, Marionettentheater aufzuführen

Auf den Spuren des ersten Marionettenspiels

The story of the marionette is endless, in fact it has neither beginning nor end.
(Joseph 1920: 4)

Wie bereits erwähnt stößt man bei der Durchsicht der Puppentheatergeschichte auf die eine oder andere Lücke bzw. auf gewisse Unsicherheiten bezüglich der genauen Spielart des jeweils erwähnten Puppenspiels. Wenn man also versuchen will, die Marionette an Fäden gesondert zu untersuchen, um etwa ihre Entstehungszeit festzumachen und ihre Entwicklung im Lauf der Geschichte zu verfolgen, so wird man auf die eine oder andere Schwierigkeit stoßen.

Angesichts des Themas der vorliegenden Arbeit erscheint es aber nicht notwendig, die Geschichte der Marionette neu zu schreiben. Wenn sie auch vielleicht hin und wieder unbefriedigend ausgeführt ist, so liegt hierzu doch ein Großteil der gesamt verfügbaren Marionettenliteratur vor. Wenn man nun dem bestehenden Korpus schon keine neuen Erkenntnisse hinzuzufügen weiß, so kann man immerhin die Spuren der Marionetten von jenen anderer Spielformen zu trennen versuchen, um so einen klareren Blick auf die Anfänge des Fadenpuppenspiels zu ermöglichen.

Gottfried Kraus beginnt seine *Geschichte der Salzburger Marionetten* mit dem allgemein weit verbreiteten Stehsatz, das Spiel mit der Puppe sei „so alt wie die Menschheit selbst“ (Kraus

1966: 5; vgl. etwa auch Michael Meschke 1996: 30). Weder verifizierbar noch falsifizierbar, zielt diese pathetische Behauptung auf das kindliche Spiel mit einem wie immer gearteten Gegenstand ab, der in den Augen des Kindes „Leben gewinnt“ und „sich zu einem Wesen formt“ (Kraus 1966: 5). Fast denselben Satz bringt auch Lothar Buschmeyer, wenn er sagt: „Das Spiel des Kindes mit der Puppe ist allen Völkern und allen Zeiten gemeinsam, ja es ist so alt und ewig wie die Menschheit selbst“ (Buschmeyer 1931: 63).

Auch wenn im Kinderspiel mit einer Puppe wesentliche Aspekte des Puppenspiels verwirklicht sind, so kann man doch nicht von einem Puppentheater sprechen – wie später noch näher zu behandeln sein wird, fehlt hierzu vor allem ein Publikum.

Es geht also zunächst darum, erste Zeugnisse öffentlichen Puppenspiels zu finden. Und im Kontext dieser Arbeit, die sich ausschließlich der Untersuchung der an Fäden geführten Marionetten verschrieben hat, sei die historische Spurensicherung auf diese Puppenspielart fokussiert.

Kraus, ohne die genaue Spielart anzugeben, attestiert den „antiken Völkern des Mittelmeerraumes“, ein Puppenspiel gekannt zu haben, und er bezieht sich auf eine Erwähnung des Xenophon in seinem *Symposion (Das Gastmahl)* aus dem 4. Jahrhundert vor Christus sowie auf die Schrift *Deipnosophistae* des Athenäus aus dem 2. Jahrhundert vor Christus (Kraus 1966: 5-6). Dieser allgemeinen Feststellung stimmt grundsätzlich auch Hans Richard Purschke zu (1979: 3). Bei ihm ist, im Gegensatz zu Kraus, auch die entsprechende Textstelle in Xenophons *Symposion* angegeben (Xenophon, in einer Übers. aus 1957: 59). Kraus bezieht sich hier, wie mehr oder weniger alle in dieser Arbeit angeführten Autoren, die Arbeiten zur Geschichte des Marionettenspiels veröffentlicht haben, auf Charles Magnin, den Vater der Puppentheatergeschichtsschreibung.

In der von Kraus vermutlich gemeinten Passage des Athenäus, bei Magnin mit *Athénée, Banquet des Sophistes, cap. XVI, p.19* angegeben, verspottet der altgriechische Autor das Volk der Athener, welche jene Bühne, wo gerade noch die Schauspieler des Euripides Tragödien spielten, für die Puppen eines gewissen Pothein prostituiert hätten (Magnin 1852: 25).

In ihrem *Book of Marionettes* zitiert Helen Haiman Joseph einen gewissen Joseph Pietro Coccولو Ferrigni, genannt Yorick, der wohl aufgrund solchartiger frühgeschichtlicher Hinweise auf Puppenspielkultur dem Überschwang anheim fällt: „Greece from remotest times of which any accounts have come down to us had marionette theatres in the public places of all

the most populated cities" (vgl. Joseph 1920: 18). Auf den ersten Blick liest sich das beeindruckend. Marionetten im gesamten antiken Griechenland verbreitet, in jeder größeren Stadt? Diese Vorstellung muss konkretisiert werden. „Natürlich gab es im alten Griechenland Puppen, sogar schon 400 Jahre vor Christi“, sagt Purschke (ders. 1979: 3). Auch wenn die Puppen im alten Griechenland *neurospasta* (neuron = Faden, spao = ziehen), also *Fadengezogene* hießen, so handelte es sich seiner Meinung nach dennoch nicht um Marionetten. Purschke begründet seine – meines Erachtens nachvollziehbare – Skepsis unter anderem mit dem Verweis auf eine Schrift des Bischofs Synesius aus dem 5. Jahrhundert nach Christus, worin dieser auf Puppen Bezug nimmt, „die sich noch bewegen, nachdem die Hand, die sie dirigierte, aufgehört hat, die Fäden zu bedienen“ (Purschke 1979: 6). Er leitet daraus ab, dass es sich bei den *neurospasta* um Figurenwerke handelte, deren Bewegungen zwar von Fäden bewirkt wurden, welche jedoch nicht von oben herab, sondern abwärts durch einen Kasten hindurch und von dort rückseitig hinaus zum Spieler geführt wurden. Dafür würde auch eine bei Joseph angeführte Passage sprechen, die sie dem Apuleius zuschreibt:

Those who direct the movement of the little wooden figures have nothing else to do but to pull the string of the member they wish to set in motion and immediately the head bends, the eyes turn, the hands lend themselves to any action and the elegant little person moves and acts as though it were alive. (Joseph 1920: 18-19)

Es ist kaum anzunehmen, dass die Römer die von den Griechen übernommenen Figurenwerke und Schwebefiguren, wie sie etwa bei Bil Baird (ders. 1965: 42) oder Maindron (ders. 1900: 5) abgelichtet sind, zu einem komplexen Marionettentheater weiterentwickelt haben sollen. Auch Quellen von Galenus (vgl. Jurkowski 1996: 44) oder Horaz (vgl. Rehm 1905: 9) geben keinen Anlass für eine solche Vermutung.

Gaston Baty, wie erwähnt seinerzeit strahlkräftiger Vertreter seiner Zunft, geht in seiner gemeinsam mit René Chavance verfassten *Histoire des Marionettes* gar noch eine Epoche weiter zurück, zu den alten Ägyptern, um dort eine Vorform der Marionetten an Fäden aufzufinden: Er übersetzt aus einer Passage aus dem zweiten Buch des Herodot (490/480 – ca. 425 v. Chr.), der in seiner Beschreibung eines Osiris-Festes ungefähr ellenbogenlange Figuren erwähnt, welche anhand einer Schnur bewegt wurden (Baty 1959: 14). Eine Quellenangabe sucht man bei Baty jedoch vergebens, anders als bei Magnin, der diese Stelle wohl als Erster für die Marionettenwissenschaft entdeckt hat und in dem Zusammenhang von der ältesten Erwähnung einer „statuaire mobile“ spricht (Magnin 1862: 9).

In der Übersetzung von Goldhagen lautet die erwähnte Passage bei Herodot, aus dem 44. Kapitel des 2. Buches der Geschichte vollständigerweise:

Dem Bacchus opfert an dem ersten Tage seines Festes ein jeder vor seiner Türe ein Schwein und läßt das Fleisch ebenden Sauhirten, der es ihm verkauft hatte, wieder wegtragen. Sonst feiern die Ägypter dieses Fest, das Schwein ausgenommen, fast ebenso wie die Griechen. Anstatt der Abbildungen des männlichen Gliedes, welche Phalli heißen, haben sie andere ellenlange Bilder erfunden, die sich durch Stricke (als Marionetten) bewegen lassen und welche die Weiber auf den Dörfern herumtragen, an denen sich das Glied, welches nicht viel kleiner ist als der übrige Leib, bewegt. Ein Pfeifer geht voran, die anderen Weiber folgen nach und besingen den Bacchus.
(Herodot, i. d. Übers. von Goldhagen 1911: 149)

Diese, in der Diktion von Magnin, *sortes de marionnettes* wurden also zu kultischen Zwecken, in diesem Fall dem Bacchus/Dionysos/Osiris zu Ehren verwendet. Magnin gab zwar in beiden Ausgaben seiner *Histoire des Marionnettes* jeweils unterschiedlich falsche oder zumindest mit dem mir vorliegenden Übersetzungstext nicht übereinstimmende Kapitelangaben für die betreffende Stelle an (Magnin 1952: 11: Kap. 42 und 144; 1962: 10: Kap. 48), aber es scheinen doch überraschenderweise fast alle Verfasser von marionettengeschichtlichen Aufzeichnungen die Stelle im 2. Buch des Herodot auf Anhieb gefunden zu haben. Sie wurde offenbar, Ironie beiseite, in leicht modifizierter Form fast überall abgeschrieben. So findet sie sich etwa in englischer Version bei Jurkowski wieder (Jurkowski 1996: 37). Und Purschke fügt beispielsweise in Klammer ergänzend hinzu, dass eine Elle rund 70 cm Länge bezeichnet und hält später kommentierend fest: „Das waren rituelle, sakrale Figuren, die nichts mit Puppen-spiel zu tun haben“ (Purschke 1979: 9).

Baty führt als Beweis für die Existenz von – wenn auch nur mittels eines einzigen Fadens – bewegten Figuren im alten Ägypten weiters die Ausgrabungen von Antinoe an, die der 1862 verstorbene Magnin nicht mehr erlebte. Demnach stieß Albert Gayet 1904 im Inneren des Grabmals einer Sängerin und Tänzerin (und also Priesterin?) des Osiris auf ein Theater im Miniatur-Format. Es zeigt ein elfenbeinernes Boot, dessen in der Mitte befindliche Kajüte von zwei Vorhängen verschlossen wird, die ein *Mysterium* freigeben (vgl. Baty 1959: 17). Dieses anhand von Fäden bewegte Miniatur-Theater diente alljährlichen Zeremonien, die den Mythos von Tod und Auferstehung des Osiris in rituellen Spielen zelebrierten.

Bereits 1920, also 39 Jahre vor der Veröffentlichung von Batys *Histoire des Marionnettes*, beschrieb Helen Haiman Joseph diesen aufregenden Fund Gayets in ihrem *Book of Marionnettes*. Sie bezieht sich dabei auf einen 1904 in *The Boston Transcript* erschienenen

Artikel (vgl. Joseph 1920: 16). So wie Gaston Baty zeigt sich auch Helen Haiman Joseph in ihrer Beschreibung des Fundes geradezu euphorisch:

There, in the tomb of Khelmis, singer of Osiris, archaeologists have unearthed a little Nile galley or barge of wood with a cabin in the centre and two ivory doors that open to reveal a stage. A rod across the front of this stage is supported by two up-rights and from this rod light wires were found still hanging. Other indications leave little doubt that this miniature theatre was used in a religious rite ... as a sort of passion play performed by puppets before an audience of the initiated. Mortuary paintings show us the ritual and tell us the story. As everything excavated at this site is reported to be of the Roman or Coptic period this is probably the oldest marionette theatre ever discovered! (Joseph 1920: 17)

Joseph datiert diesen zugegebenermaßen recht spektakulären Fund zwischen Griechisch-Römischer und Byzantinischer Zeit des ägyptischen Altertums, das heißt zwischen 332 vor und 642 nach Christus. Skeptischer ist diesbezüglich Hans Richard Purschke eingestellt: „Der Form nach waren es vielleicht die ersten Marionetten, aber wirkliche Marionetten im Sinne von Puppenspiel waren es wiederum nicht“ (Purschke 1979: 10).

Wie auch immer, es bleibt festzuhalten, dass es sich hierbei um den ersten Nachweis des Prinzips von an einem vertikalen Faden gezogenen, also bewegten Figuren handelt. Bei aller Bewunderung für die außergewöhnlichen Errungenschaften der antiken Griechen und Ägypter eben auch im Bereich der Puppen und fadenbewegten Sakralfiguren, liegt dennoch der Schluss nahe, dass diese beiden Hochkulturen kein Marionettentheater im heutigen Verständnis kannten. Auch den Römern ist dies, wie bereits erwähnt, nicht zuzutrauen.

Nun, wenn es weder bei Ägyptern noch Griechen noch Römern soweit war, wann und wo ließen dann erstmals Puppenspieler an Fäden befestigte Marionetten vor einem Publikum erscheinen? Vorweg, dieses Ereignis wird sich wie eingangs bereits angekündigt dem Zugang der Puppenspielgeschichtsforschung wohl für alle Zeit entziehen. In diesem Kontext kann also nur die Identifikation einer ältesten eindeutig zuordenbaren Beschreibung einer Marionettentheater-Situation realistische Zielsetzung sein.

Purschke vermutet zwar „mit einiger Wahrscheinlichkeit“ ein Marionettenspiel im China der T'ang-Periode, die er mit 618-906 datiert, und „mit Bestimmtheit“ im China der Sung-Dynastie, 960-1278, gibt dafür jedoch keinen Literaturnachweis (Purschke 1979: 11).

Dennoch wird man schließlich am ehesten bei Purschke fündig. In Ermangelung weiter zurückdatierter Aufzeichnungen unmissverständlicher Art kann man wohl ein der *Geschichte des Schattentheaters im Morgen- und Abendland* von Georg Jacob entnommenes

Dokument, das zwischen 1096 und 1097 verfasste *Ihya ulum al-din* des 1058 in Tūs bei Maschhad im heutigen Iran geborenen und im Jahre 1111 ebendort verstorbenen arabischen Philosophen und Mystikers Abu Hamid Muhammad ibn Muhammad al-Ghazali als das gesuchte Zeugnis ansehen. Darin heißt es:

Du bist nur wie ein Knabe, der nachts beim Spiel eines Gauklers (musa'bid) zuschaut. Der läßt hinter einem Vorgang [sic!, man lese *Vorhang*] Gestalten (suwar = Figuren) hervorkommen, die tanzen, schreien, aufstehen und sich setzen, obwohl sie doch aus Zeugflicken gemacht sind und sich nicht selbst bewegen können; sie werden vielmehr durch haarfeine Fäden bewegt, die im Dunkel der Nacht nicht sichtbar sind, ihre Enden aber hält der Gaukler in der Hand, der den Blicken der Jungen verborgen ist.

(al-Ghazali, in: Purschke 1979: 65)

Hundertprozentig sicher über das genaue Setting kann man sich ob dieser Beschreibung nicht sein, es entsteht jedoch der Eindruck, dass die Fäden nicht durch eine wie immer geartete Apparatur abwärts und nach hinten hin, sondern tatsächlich von oberhalb der Figuren direkt herabhängend geführt wurden. Auch das Indiz, dass in der Nacht gespielt wurde, lässt aufgrund der Spieltradition auf Marionetten schließen, wie Purschke erklärt. Er zeigt sich jedenfalls überzeugt, „in dieser Nachricht den ersten Beweis für Marionettenspiel“ vorliegen zu haben (Purschke 1979: 66). Die für diese Arbeit in Wien, Tours, Paris und Berlin recherchierte und zugängliche Literatur kennt keinen früheren Nachweis, der eine entsprechende Beschreibung liefert. Der gesuchte, erste glaubwürdige schriftliche Hinweis auf Marionettentheatertradition in heutigem Verständnis der Spielform findet sich also nicht, wie etwa Pischel, Rehm oder viele andere annahmen, im „alten Wunderland Indien“ (Pischel 1900: 22), wo die erste verlässliche Nachricht laut Purschke aus dem 16. Jahrhundert datiert (Purschke 1979: 10), auch nicht in Ägypten oder Griechenland, auch von China kann man es nach Lage der zugänglichen Quellen nicht behaupten – sondern im Gebiet des heutigen Iran. Warum hat das bis heute im Westen niemand so formuliert, auch Purschke nicht, als er zu diesem Ergebnis kam?

Versöhnlich mit der für viele Puppenhistoriker unbefriedigenden Forschungslage stimmt sich und ihre Leserschaft Helen Haiman Joseph, die sich abschnittsweise einer totalen Geschichtsverklärung hingibt:

The Chinese puppets and still older shadows of the land as well as of other Oriental countries are all of considerable antiquity. In truth, it matters little whence came the first of the puppets, from India, Egypt or from China, nor how descended, from the idols of priests or the playthings of children. It is enough to know of their indisputably ancient lineage and

the honorable position granted them in the legends of gods and heroes. Whatever remains uncertain or fantastic in the theories of their origin can only add to the aura of romance surrounding this imperishable race of fragile beings. (Joseph 1920: 17)

So gerne man sich wieder in den geschützten Bereich der Unschärfe zurückzieht und mit Helen Haiman Joseph die „indisputably ancient lineage“ der Marionetten feiert, muss eine weitere, zu Fehlinterpretationen verleitende Ungenauigkeit sicherheitshalber noch präzisiert werden. Wenn Baty zu Protokoll gibt, die *marionnette à tringle*, eine an einem Draht befestigte Schwebefigur, die je nach Ausführung bisweilen zusätzlich aus einem oder mehreren Fäden zur Manipulation der Gliedmaßen bestand, wäre die Mutter der ganzen Gattung (Baty 1959: 7), so ist dies, wenn überhaupt, nur für die Marionetten gültig. Mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit ist die baulich primitivste Puppentheaterform, die Handpuppe, als älteste Spielart anzunehmen. Nisith Chakravarti nennt hierfür mit etwa 1000 vor Christus einen schätzungsweisen Näherungswert für ihre Entstehungszeit (Chakravarti 2003: 11).

Marionetten in Europa

Wurde nun mit al-Ghazalis *Ihya ulum al-din* der weltweit erste als einigermaßen zuverlässig einzustufende Hinweis auf Marionettentheaterpraxis in heutigem Verständnis mit ca. 1096 nach Christus datiert, so fehlt noch die Feststellung, ab wann diese Spieltechnik auf europäischem Boden realistisch angenommen werden kann.

Auf der Zeitachse der Geschichte finden sich, was das Puppenspiel anbelangt, zwischen der Römerzeit und dem Mittelalter keine relevanten Einträge. In der Literatur taucht erst im 12. Jahrhundert wieder die Spur einer Puppenspielart auf. Es handelt sich hierbei um die *marionnettes à la planchette*. Die Spielart erinnert stark an die aus der Antike bekannten Schwebefiguren: An vertikal, oberhalb eines Brettchens, gespannten Fäden hängen mehrere Figürchen, die sich infolge wechselnder Zugkraft und Neigung auf und ab bewegen. Einen ersten Bildbeleg liefert eine dem *hortus deliciarum* der Äbtissin Herrade von Landsberg 1170 entnommene Abbildung (vgl. Abdruck bei Maindron 1900: 11 sowie bei Baird 1965: 66). Sie trägt den Titel *Ludus monstrorum* und gilt als älteste Darstellung mittelalterlichen Puppenspiels. Erwähnt wird die Quelle auch bereits bei Magnin (ders. 1852: 68f). Es bleibt unklar, ob die dem Garten der Freuden entstammende Abbildung ein theatrales Puppenspiel oder einfach ein Kinderspiel zeigt.

Möglicherweise sollten die beiden Ritterfiguren, vergleichbar mit einem Reiterduell, den Faden abwärts gleiten, um schließlich aufeinanderzuprallen. Die Figuren ähneln jedenfalls stark den so genannten Schaukelpüppchen, wie sie Gaukler mittels Faden zwischen einem in die Erde geschlagenen Stock und ihrem Bein befestigten. Ihre Hände konnten sie somit zum Musizieren und Gestikulieren verwenden. Weitere Indizien für primitives Fadenpuppentheater sind dann im 16. Jahrhundert bei Hieronimus Cardanus in seiner Schrift aus 1557, *De Varietate Rerum*, zu finden.

Er beschreibt darin ein von Sizilianern vorgezeigtes Schaukel-Puppenspiel und erwähnt nebenbei, er hätte schon oftmals zuvor an Fäden bewegte Holzfiguren gesehen, das wäre kein Mirakel (vgl. Jurkowski 1996: 93f). Es geht aber aus den Hinweisen des Cardanus nicht eindeutig hervor, wie sich diese Fadenfiguren genau bewegten. Es dürfte sich wiederum eher um eine Form der bereits erwähnten *marionnettes à la planchette* gehandelt haben. Es liegt folgerichtig der Verdacht nahe, dass Marionetten erst *importiert* werden mussten, um schließlich in Europa Fuß zu fassen. Doch woher könnten sie gekommen sein? Purschke vertritt hier folgende These:

Nach Europa sind die Marionetten aber wohl nicht aus Indien oder Persien eingeführt worden, sondern – nach deren voll entwickelter Form zu schließen, in der sie in Europa auftauchten – eher aus China. Ihr Auftreten in Europa Ende des 16. Jahrhunderts fällt auch zeitlich in die Ming-Dynastie, in der erstmals Europäer, nämlich Jesuiten, im Land der Mitte Eingang fanden und sogar Einfluß gewannen. (Purschke 1979: 12)

Gut möglich, dass Jesuiten hier eine Rolle spielten. Denn auch die erste zutreffende Beschreibung und somit der früheste als gesichert geltende Beweis für die Existenz einer Marionettenspielpaxis auf europäischem Boden stammt von einem Mitglied des von Ignatius von Loyola gegründeten Ordens. Der Jesuit Domenico Ottonelli beschreibt in seinem Traktat *Della Christiana moderazione del teatro* aus dem Jahr 1652 nicht nur genau die – an einem Draht und mehreren Fäden bewegten – Marionettenfiguren der sogenannten *comedianti pupazzani*, sondern er nimmt darüber hinaus auch – damals eine Pioniertat – Klassifizierungen von Puppenspiellarten vor (vgl. Jurkowski 1996: 96).

Das erste Marionettenspiel im deutschen Sprachraum schließlich weist Purschke 1667 in Prag nach (vgl. Kipsch 1992: 10). Ihren ersten Auftritt auf kolonial-amerikanischem Boden hatten Marionetten, nebenbei bemerkt, möglicherweise 1738 bei New York, sicher 1742 in Philadelphia (vgl. Baird 1965: 226).

Nun, da die Marionette auf ihrem dunklen Weg bis ins ausgehende Mittelalter und in die Zeit der Renaissance herauf begleitet wurde, ist es an der Zeit, sie auf dem Weg in ihre Hochblüte im 18. und 19. Jahrhundert sich selbst zu überlassen. Ihre zunehmende Verbreitung und Bedeutung und auch ihre kontinuierlich wachsende Artenvielfalt sind relativ leicht nachzuvollziehen. Im Fahrwasser der Entwicklung des *Elisabethanischen Theaters* in England und der *Commedia dell'arte* in Italien erlangte auch die Puppenspielkunst enorme Popularität – nach und nach in ganz Europa. Diverse Wandertruppen trieben ihre Ausdehnung voran.

Stellvertretend für eine große Zahl an Episoden, die den allgemeinen historischen Wert der Kunstform Puppentheater veranschaulichen, seien zwei Begebenheiten hier noch angeführt. *Two for the road*, so zu sagen.

1) Im Zuge der Englischen Bürgerkriege (von 1642 bis 1651) kam es am 21. Oktober des Jahres 1647 zu einer generellen Schließung aller Theater in London. Diese drastische Maßnahme, die generell 18 Jahre lang aufrecht bleiben sollte, betraf jedoch nicht das Marionettenspiel, welches somit zumindest bis 1660, als durch das *letters patent* zwei Londoner Theater wieder *legitimate drama* aufführen durften, alleinige Verantwortung für die Tradierung sämtlicher dramatischer Stoffe innehatte (vgl. Baty 1959: 50).

2) Als „an excellent illustration of the importance of puppet theatre as a treasure house of archetypical ideas“ bezeichnet Jurkowski die Tatsache, dass Johann Wolfgang von Goethe mit dem ursprünglich von Marlowe stammenden Faust-Stoff durch eine Puppentheater-Vorführung englischer Wander- bzw. Gastspieltruppen in Berührung kam (vgl. Jurkowski 1996: 251). Faust ist als Puppenspiel-Fassung übrigens erstmals 1588 in Tübingen bezeugt (vgl. Böhmer 1969: 27).

Die Marionette soll an dieser Stelle in ihre besser dokumentierte Geschichte entlassen und schließlich als im europäischen und nordamerikanischen Raum ausgereifte Spieltechnik wiederangetroffen, und als solche auf ihre Ästhetik und Wirkung hin untersucht werden.

Exkurs: Kirche und Marionette. Wie die Marionette zu ihrer Bezeichnung kam

Wie bereits die ältesten Zeugnisse von Marionetten, etwa im Grabmal der Osiris-Priesterin, nahe legen, war der Einsatz von Puppen lange Zeit auf das Engste mit religiösen bzw. kultischen Handlungen verbunden. Europaweit spielte, wenig verwunderlich aufgrund ihrer Präsenz und Machtfülle, die katholische Kirche eine große Rolle bei der Entwicklung und Verbreitung von Puppen und Puppenspiel. Aus kleinen Heiligen-Figürchen, auf französisch *Marmousets* oder *Marmouzettes* genannt, entwickelten sich Automaten, also Szenerien aus mehreren mechanisch bewegten Figuren, wie Krippendarstellungen, Kunstuhren mit beweglichen Figuren oder auch die später aufkommenden *mundinuevos* in Spanien sowie das *Himmelreich* im deutschsprachigen Raum (vgl. Jurkowski 1996: 73f).

Einen konkreten Nachweis für ein mechanisches (Krippen-) Puppentheater auf Uhrwerk-Basis, genannt *retablo*, erbringt der Spanier J. E. Varey, den Jurkowski zitiert: „And what can be more subtle than the retablo which foreigners brought here last year, in which by means of wooden representations and by a wonderful use of the craft of the clockwork they gave a show so that in one part of the retablo we saw the Nativity of Christ and in the other the events of his Passion so naturally that they might have been real” (Jurkowski 1996: 71).

Aber es blieb nicht nur bei Krippendarstellungen und anderen unveränderlichen, in Endloschleife ablaufenden Automaten-Szenerien im religiösen Kontext. Unter dem Schutz der Kirche, und oft auch in den Kirchen selbst, vermittelten Puppenspieler dem in großer Zahl analphabetischen Kirchenvolk Geschichten aus dem alten und neuen Testament. Man gab Stücke wie die Passion Christi, Joseph und seine Brüder, die Sintflut, die Geschichte von Abel und Kain, Judith und Holofernes, Abrahams Opferung des Isaak, und natürlich das Krippenspiel, oftmals versehen mit vielen lokalen Anspielungen und Eigenheiten (vgl. Baty 1959: 35).

Am allermeisten gespielt wurde, zumindest im französischen Raum, *die Versuchung des heiligen Antonius*. Dieser Stoff kam Batys Angaben zufolge auf mehr Aufführungen als alle Krippenspiele zusammen (Baty 1959: 38). Die ältesten bezeugten Puppentheaterstoffe entstammten somit zu größten Teilen dem kirchlichem Repertoire.

Eleonore Rapp vermerkt, dass zunächst in Frankreich Ende des 17. Jahrhunderts diese inhaltliche Vormachtstellung der Kirche gebrochen wurde, als nach und nach die „Literatur ins Puppentheater eindrang“ (Rapp 1924: 7f).

Die Dimension, die das kirchliche Puppenspiel angenommen haben muss, offenbart sich auch anhand der Tatsache, dass das Konzil von Trient (einberufen als Reaktion auf Luther und die Reformation von 1542, stattgefunden von 1545 bis 1563) Marionettenaufführungen in den Kirchen untersagte (vgl. Baty 1959: 35). Die effektive Durchsetzung dieses Verbots zog sich allerdings zumindest ein ganzes Jahrhundert hin. So wohnte etwa Louis XIV noch im Jahr 1647, auf der Durchreise in Dieppe einer *Mitourie* bei – einem jährliches Marien-Fest, dessen Höhepunkt ein Puppenspiel mit u. a. einem Auftritt von Gott-Vater selbst und zahlreichen von Zauberhand bewegten Engeln bildete.

Doch auch als das Puppenspiel schon längst die Kirchen verlassen hatte und nun nur noch höchstens vor Kirchenportälen aufgeführt wurde oder bereits an seinen später so typischen Orten wie Marktplätzen und belebten Kreuzungen heimisch geworden war, so erfreuten sich die *Heiligenstücke* bis tief ins neunzehnte Jahrhundert hinein großer Verbreitung und Beliebtheit. Ein schönes filmisches Zitat auf diesen Sachverhalt liefert hier BEING JOHN MALKOVICH, Stichwort *Abaelard und Héloïse* (vgl. Seite 97f).

Das bleibendste Vermächtnis religiös motivierten Puppenspiels ist wohl die Bezeichnung *Marionette*, die aus dem Mittelalter stammt und sich aller Wahrscheinlichkeit nach aus dem Französischen herleitet. *Marion* ist eine Verniedlichungsform für *Marie*, und *Marionnette* ist wiederum eine Verniedlichungsform für *Marion*. Wörtlich übertragen ist also das Marionettenspiel ein *Kleines-Mariechen-Spiel*, und es hat seine ethymologischen Wurzeln im erweiterten Sinne in der Marienverehrung und ihren populär-kulturellen Auswüchsen. Darauf ließe auch die in Paris befindliche *Rue des marionnettes* schließen, wo seinerzeit bewegliche Marienfiguren und ähnliche Devotionalien verkauft wurden (vgl. Böhmer 1969: 27). Einer von vielen weiteren möglichen Ursprüngen des Begriffs ist laut Böhmer ein Schäferspiel aus dem 13. Jahrhundert, welches den Titel *Jeu de Robin et Marion* trägt und in welchem *Marionnette* als Kosenamen auftaucht (Böhmer 1969: 27). Vielleicht ist es ebenso wie die gesamte Marionettengeschichte eher eine Frage der Phantasie, sich mit den diversen Namenherleitungsansätzen zu beschäftigen. Die Marienverehrungs-Theorie erscheint jedenfalls nicht zuletzt aufgrund der engen geschichtlichen Verbindung von Kirche und Marionette am allerwahrscheinlichsten.

Die Marionette als Symbol und Metapher

Das Symbol ist der stärkste und letztmögliche Ausdruck einer Idee, die sonst die gegenständlich reale, individuelle Darstellung nicht auszudrücken vermag.

(Buschmeyer 1931: 98)

Die Ausgangslage

Der Begriff *Symbol*, synonym für *Sinnbild* leitet sich vom griechischen Begriff *symbolon* ab (Wasserzieher 1941: 377) und bedeutet wörtlich übersetzt *Zusammengeworfenes*. Der Neue Brockhaus bezeichnet Symbol im eigentlichen Sinn als „Wort, Form, Gegenstand oder Vorgang, der nicht etwas bedeutet, ausdrückt oder darstellt, was in einem verborgenen, tieferen Bereich liegt“. Die Spannung zwischen sinnlicher Anschaulichkeit und geistiger Bedeutung mache das Symbol „zum wichtigen Ausdrucksmittel in Kunst, Rechtsleben, Religion“ (Der Neue Brockhaus 1980: Bd. 5, 206).

Laut Wikipedia war das *symbolon* „ein Erkennungsmerkmal, mit dem zwei Parteien (Gastfreunde, Vertragspartner) sicherstellen wollten, dass sie einander oder Vertreter der jeweils anderen Partei wiedererkennen. Dazu wurde ein Knochen oder ein Tongegenstand in zwei Teile gebrochen, und jeder der beiden Partner erhielt ein Bruchstück. Bei einem erneuten Zusammentreffen konnte die Legitimität der Beteiligten überprüft werden, indem die Teile zusammengefügt wurden“. Das Symbol steht also auch für Begriffe wie *Zuordenbarkeit* oder *Statthalterschaft*.

Metapher, wörtlich *Übertragung* (*metá* zwischen, anderswohin, *phéro* tragen) bezeichnet im Verständnis Wasserziehers einen bildlichen Ausdruck (Wasserzieher 1941: 282), dem Brockhaus-Lexikon zufolge eigentlich eine Redewendung, in der statt der eigentlichen Bezeichnung eine übertragene gebraucht wird (Der Neue Brockhaus 1980: Bd. 3, 558).

Hatte es die Puppenspielkunst über die Zeit ihres Bestehens hinweg nicht einfach, die volle Anerkennung der höheren und gebildeten Gesellschaftsschichten zu erlangen, so fand sie doch immer ihr gesellschaftliches Echo und blieb niemals gänzlich ohne Beachtung. Plato, Aristoteles, Horaz, Shakespeare, Pope, Voltaire, Goethe, Kleist, Shaw, um hier nur eine Hand voll zu nennen; sie alle nahmen in ihren Werken Bezug auf das Puppentheater, ob sie es nun nüchtern reflektierten, geringschätzten oder bewunderten.

Sie griffen, mitunter sehr leidenschaftlich, auf seine Symbolwirkung zurück und machten es zum Ausgangspunkt einer Vielzahl von unterschiedlichsten Sinnbildern und Assoziationen. Theoretiker wie E. G. Craig und Künstler wie Paul Klee oder Oskar Kokoschka versuchten sich im Umgang mit Puppen, die für sie Experimentierfeld und Inspirationsquelle darstellten. Der Maler und Dramatiker Kokoschka etwa entwickelte angeblich eine besondere, an Fetischismus wohl nicht nur grenzende Beziehung zu einer lebensgroßen Puppe (vgl. Schmidt 2002: 20-32).

Woher kommt die große Anziehungskraft dieser Kunstform auf so viele Menschen quer durch alle Gesellschaftsschichten, die doch in einem gewissen Widerspruch steht zu ihrem generellen gesellschaftlichen Status?

Zur symbolischen und metaphorischen Qualität der Marionette

Die Theaterpuppe im Allgemeinen und die Marionette im Speziellen kennzeichnet eine hervorragende Eignung, die in der Theaterpraxis für jeden Schauspieler in dieser Dimension unerreicht bleiben muss: Die allgemeine Darstellung des Menschen an sich. Diesen Gedanken formulieren u. a. Lothar Buschmeyer (ders. 1931: 98) und Steve Tillis: „On stage, a man might portray another man but he cannot portray man in general because he is himself a man” (Tillis 1992: 45f). In die selbe Kerbe schlug bereits Sergei Obraztsov:

Was ist es, was die tote Puppe auszudrücken vermag, was der lebendige Mensch nicht ausdrücken kann? Worin besteht ihre Stärke? Wie seltsam es auch klingen mag: darin, daß sie nicht lebendig ist. ... Der Mensch stellt auf der Bühne einen anderen Menschen dar, doch ist er nicht imstande, den Menschen an sich darzustellen, weil er selbst ein Mensch ist. Die Puppe ist kein Mensch, und gerade darum kann sie mit einer solchen Schärfe der Allgemeingültigkeit den Menschen an sich darstellen.

(Sergei Obraztsov, in: Niculescu 1965: 20)

Bei Steve Tillis ist Obraztsov auch der Begriff der Allegorie im Zusammenhang mit Puppen in den Mund gelegt: „The puppet is not a man, it is an allegory of man. Like all allegories, it has the power of generalizing reality” (Tillis 1992: 82). In den Augen von Brunella Eruli stellt die Marionette Fragen nach der Menschlichkeit („qu’est-ce que l’humain?“) und ihren Grenzen (vgl. Eruli 2008: 10)

Hand in Hand mit dieser Qualität einer allgemeinen Darstellung des Menschlichen geht Obraztsov zufolge auch eine Tendenz zur Verallgemeinerung menschlicher Lebensrealität.

So bemerkt Buschmeyer übereinstimmend: „Die Puppe ist ... niemals individuell, sondern immer typisch“ (Buschmeyer 1931: 59). Wer also eine Theaterpuppe auf der Bühne betrachtet, neigt dazu, diese als Gleichnisbild zu interpretieren, die Kunstfigur zur Allegorie zu erheben, ihre dramatischen Handlungen als typisch aufzufassen und ihnen Allgemeingültigkeit einzuräumen. Dieser Rezeptionstendenz bediente sich beispielsweise der deutsche Puppenschöpfer Ivo Puhonny (1876-1940), über dessen gestalterische Arbeit sein Bühnenleiter Ernst Ehlert sagt:

Puhonny schafft nie realistisch, sondern typisch, d. h. je nach dem Charakter der Dichtung gibt er seinen Personen die ihnen zukommende Maske, die ihnen anstehende Gestalt – aber immer nach den Gesetzen der Marionette, indem er das Notwendige, das wirken soll und muß, hervorholt und anderes unterdrückt. (Ernst Ehlert, in: Schmidt 2002: 38)

Zu der verallgemeinernden Kraft der Theaterpuppe notiert Volkelt in seinem *System der Ästhetik*: „Der höhere, dahinterliegende, mitausgedrückte Gehalt entsteht hier durch Erhebung des dargestellten Einzelfalles in das Allgemeine“ (Volkelt 1927, Bd. 1, 153). Durch die Emporhebung von Einzelem ins „Gattungsmäßige, Allgemeinere“ sei die Theaterpuppe „imstande, nicht nur ... menschliche Leiden und Freuden, Affekte, als solche eines Einzelwesens, sondern Menschliches in seiner allgemeineren Bedeutung zu symbolisieren“, resümiert Buschmeyer (ders. 1931: 98).

Ihre Symbolkraft, die wohl auf viele – und nicht zuletzt auch auf metierfremde – Geister großen Eindruck macht, entfaltet die Marionette ausgehend von ihrer in besonderem Maße ausgeprägten Fähigkeit, den Menschen als solchen zu imitieren und aufgrund der Tatsache, dass sie Sachverhalte und Charaktere vereinfacht darstellt, um so vom Einzelnen das Allgemeine, Typische abzuleiten.

Das Symbolisieren setzt die Kunst in den Stand, nicht nur Abstracta des Verstandes und Konkreta des Glaubens, sondern auch sinnliche Gegenstände, deren Anschauung über die Tragweite unserer Sinne oder deren Darstellbarkeit den Rahmen eines Kunstwerkes übersteigt, doch in dasselbe aufzunehmen, und dadurch das Gebiet der Kunstanschauung über das der natürlichen Anschauung hinaus zu erweitern, endlich in einfachen Symbolen Verhältnisse zur leichten und deutlichen Anschauung zu bringen, die bei direktem Ausdruck sich durch ihre Komplikation mit anderen Verhältnissen einer gleich leichten und deutlichen Auffassung entziehen.

(Gustav Theodor Fechner, in: Buschmeyer 1931: 97)

Die Erklärungen Fechners treffen im Wesentlichen auf die Marionettenkunst zu. Bensky erhebt diese symbolisierende Qualität prägnant zu seinem *ersten ästhetischen Gesetz*: „Le théâtre de la marionnette donne lieu à une représentation symbolique de la réalité“ (Bensky 1971: 28) bedeutet sinngemäß: Das Marionettentheater bietet die Voraussetzungen für eine symbolische Wiedergabe der Realität.

Die Marionette als Abstraktion des Maskentheaters

In gewisser Hinsicht stellt die Theaterpuppe eine radikale Weiterentwicklung des Maskentheaters dar. Die Masken dienten nach Meinung von Tillis (ders. 1992: 50) abgesehen von ihrer visuellen Primärfunktion auch dazu, die Stimme des Schauspielers zu verfremden – und nicht vordringlich dazu, wie vielfach angenommen wird, sie zu verstärken. Masken bewirkten somit nicht nur visuell eine *Depersonalisierung* des Schauspielers. Dessen Stimme, als *pars pro toto* für seine ganze menschliche Präsenz hinter der Rolle, klang durch die Maske wie durch eine filternde Membran, die alles, was nicht zur Rolle gehörte, wie etwa persönliche Mimik oder wiedererkennbare Stimme des Schauspielers, seiner Wirkung auf den Zuschauer entzog. Das lateinische Wort *persona* leitet sich genau von diesem Prozess ab (*per* = durch, *sonare* = klingen, schallen). In seiner Etymologie definiert sich der Personenbegriff aus einer unbelebten und also künstlichen visuellen *Fassade*, hinter der sich eine – in erster Linie akustisch – hindurchwirkende und hindurchdringende menschliche, belebte Figur bemerkbar macht.

Wenn man die Wirkungsweise eines solchen Maskenschauspielers betrachtet und davon ausgeht, dass mit Fortdauer des Spiels ein Effekt der Abstraktion beim Zuschauer eintritt, der nach und nach den Schauspieler hinter der Maske ausblendet und nur noch die dramatische Figur, die *Rolle* wahrnimmt, dann erscheinen dem Publikum Maskenspieler und Marionette in gewisser Weise ähnlich.

Noch fließender ist der Übergang zwischen Masken- und Puppenspiel übrigens beim Handpuppentheater, in extremer Form etwa bei der japanischen *Bunraku*-Tradition, wenn zumindest der Arm des Puppenspielers – oder der *leibhaftige* Puppenspieler, schwarz gekleidet, in voller Größe – und die Puppe gleichzeitig sichtbar sind.

Steve Tillis lässt den Zuschauer zwischen Masken- und Puppenwirkung eines solchen Ereignisses entscheiden:

If the audience perceives the mask or costume to be nothing more than an object of dress worn by a living actor, than that is all it is, but if the audience perceives the actor in the mask or costume to be but a part of the object, than it must be recognized as a puppet.
(Tillis 1992: 20f)

Vom Gesichtspunkt der Illusionswirkung aus betrachtet kann man die Marionette durchaus als Versuch einer Perfektion des Maskenkonzeptes und als verhältnismäßig gelungene Verwirklichung der begrifflichen Personen-Idee bezeichnen, denn sie hat es nicht notwendig, einen Schauspieler zu kaschieren und eine menschliche Identität zu verschleiern. Jede visuelle Wirkung, die von ihr selbst ausgeht, kann nur sie selbst darstellen. Sie kann aufgrund ihrer gesamten objekthaften Entität nur eine einzige, *ihre* Rolle verkörpern.

Michael Meschke sagt: „Sie ist immer Rolle“ (Meschke 1996: 30). Je nach Sichtweise könnte im Zusammenhang mit der Marionette aber auch von einer Abstraktion des Personenbegriffs gesprochen werden. Es gibt nichts, das durch sie hindurchdringen muss, ihre Wirkung ist pur und klar; es findet, besonders bei einer Puppen-Pantomime, keinerlei Verstellung statt. Jede Theaterpuppe ist im Sinne einer Bühnenrolle individuell – das steht nicht unbedingt in Widerspruch zu den oben genannten Ansichten Buschmeyers. Jede geschnitzte Faust-Figur, um ein Beispiel zu nennen, hat ihre einzigartige Form, Wirkung und Rolleninterpretation, auch wenn sie gleichzeitig für alle merklich einen Archetypen verkörpert. Metamorphosen und Verwandlungen sind ihr, wenn überhaupt, dann nur sehr vordergründig möglich. Einfaches Beispiel: Der Kasperl ist in jedweder Verkleidung sofort als Kasperl erkennbar.

Ihre Stimme erhält die Marionette von einer außerhalb ihres Körpers befindlichen Quelle, sei es der Puppenspieler selbst, ein eigens engagierter Sprecher oder eine mechanische bzw. elektronische Zuspieldung einer vorab erstellten Tonaufnahme. Wie auch immer, in der Praxis wurde seit jeher mit Stimm-modulierenden Techniken gearbeitet – der Bogen spannt sich von *live* eingesetzten (Verfremdungs-) Instrumenten, wie z. B. dem sogenannten *sifflet pratique*, über den Einsatz einfacher Kassettenrekorder bis hin zu ausgefeilten digitalen oder elektronischen Verfahren der Gegenwart.

Dadurch sind auch die akustischen Wirkungen des Masken- und des Marionettenspiels durchaus vergleichbar: Abgesehen von der Tatsache, dass die Schallquelle oft unterschied-

lichen Ursprungs ist und sich im Falle der Marionette nicht direkt in ihrem Körper befindet, bleiben doch die typischerweise modulierte Stimme als auch die in der Regel nicht erkennbaren Lippenbewegungen als Gemeinsamkeit bestehen.

Vielleicht ist es nicht zuletzt dieser Idee der Theaterpuppe als Abstraktion oder Versuch einer Perfektion des Personenkonzepts geschuldet, dass Kleist und später noch viel vehementer Craig ihre radikalen Forderungen nach einem entmenslichten und automatisierten figuralen Theater formulierten.

Marionette und Mensch

Sehen Sie den jungen F... an, wenn er, als Paris, unter den drei Göttinnen steht, und der Venus den Apfel überreicht; die Seele sitzt ihm gar (es ist ein Schrecken, es zu sehen) im Ellenbogen. (Kleist 1937: 4)

Kunst beruht auf plan. Es versteht sich daher von selbst, dass zur erschaffung eines kunstwerks nur mit den materialien gearbeitet werden darf, über die man planend verfügen kann. Der mensch gehört nicht zu diesen materialien. (Craig 1969: 52)

Obwohl diese vielbeachteten und in zahlreichen Diskursen beleuchteten theatertheoretischen Postulate sich nur kaum in der realen Aufführungspraxis niederschlugen, lassen sie doch erkennen, welche enorme Entwicklung das Symbol der Marionette ausgehend vom wenigbeachteten, belächelten Belustigungsinstrument für das einfache Straßenvolk hin zur Craig'schen *Über-Marionette* genommen hat.

Um das Theater zu retten, muss das Theater zerstört werden; alle Schauspieler und Schauspielerinnen müssen an der Pest sterben... sie richten die Kunst zugrunde. (Eleonora Duse, in: Craig 1969: 51)

Für den sich einer weniger drastischen Formulierung bedienenden Kleist war die Lösung schlicht in allem Mechanischen gelegen. Sinngemäß heißt es da: „Eine Kurbel wäre besser als die menschliche Hand“ (Scholz 1979: 17). Auch aktive Vertreter der Puppenspielkunst wie der bereits genannte Ivo Puhonny hielten an der Puppe als „idealem Darsteller“ fest (vgl. Schmidt 2002: 38). Bis es soweit war, dass sogar die Ablöse des menschlichen Schauspielers zugunsten einer unbelebten Figur auf der Bühne gefordert wurde, ergingen sich zahlreiche Theoretiker und Praktiker in Vergleichen von lebendigen und unbelebten Darstellern.

Der dem barocken Illusionismus anhängende Justinius Kerner, ein Zeitgenosse Kleists, sah in dieser *Mensch-oder-Mechanik*-Frage bereits Vorteile aufseiten des Marionettentheaters. Seinem Brief an Martin Uhland vom 23. August 1809 ist zu entnehmen: „Es ist sonderbar, aber mir wenigstens kommen die Marionetten viel ungezwungener, viel natürlicher vor als lebende Schauspieler. Sie vermögen mich viel mehr zu täuschen“ (Kerner, in: Schmidt 2002: 10). Seiner Ansicht nach hätten die Marionetten „kein außertheatralisches Leben“, man könne sie „nicht sprechen hören und nicht kennen lernen, als in ihren Rollen“. Daher entstehe bei Marionetten und Schattenspielen „eher die Täuschung, als gehe diese Begebenheit wirklich im Ernste an einem Ort der Welt vor und könne wie durch einen Zauberspiegel hier im kleinen, als in einer Camera obscura mitangesehen werden“ (Kerner, in: Rapp 1924: 39).

Positionen wie diese von Kerner muten wohl heute etwas befremdend und radikal an. Man würde vielleicht nicht davon ausgehen, dass jemand dem Spiel der Marionetten stärkere Einfühlung entgegenbringt, als jenem lebendiger Schauspieler. Es ist jedoch faszinierend, dass sich die Wirkungskraft der Marionette in der Vorstellungswelt einzelner Beobachter, wenn auch im Falle Kerners vielleicht unterstützt durch einen entsprechenden, in gewissen Milieus vorherrschenden Zeitgeist, potenziert. Dies erfordert von einem solchen Rezipienten die innere Anlage und Bereitschaft, sich auf eine *Welt im Kleinen* einzulassen. Auch Eleonore Rapp gesteht den *Drahtpuppen* die Fähigkeit zu, den menschlichen Schauspieler in einer Weise zu übertreffen:

Die scheinbare, naturalistische Unlebendigkeit der hölzernen Figuren, die geometrische Vereinfachung aller ihrer Bewegungen macht sie zu einem einzigartigen Ausdrucksmittel jener einfachen, den Sinn des Lebens mit großer, eindeutiger Geste umgreifenden Gedankengänge und verleiht ihnen eine metaphysische Überlebendigkeit, die an erschütternder Wirkung jedes menschliche Pathos übertrifft.

(Rapp 1924: 8)

Aufgrund ihrer Bauweise und Konstruktion weist die Marionette eine besonders gute Eignung für die Imitation der menschlichen Physis auf. Wenn die Fäden richtig befestigt sind und alle Glieder sich gemäß ihrer natürlichen Schwerpunkte bewegen, ist die Marionette zu erstaunlich menschenähnlichen Bewegungen fähig. Man erinnert sich an die Bemerkung Marlene Gmelins: „Sind also die Schwerpunkte in der Marionette richtig gesetzt und die Gelenke der menschlichen Anatomie entsprechend gebaut, so kann die Marionette sich zwangsläufig nur auf eine menschliche Art und Weise bewegen, auch wenn sie nur zufällig angestoßen wird“ (Gmelin 1998: 16).

Diese Bewegungsähnlichkeit inspirierte offenbar den römischen Physiker und Philosophen Claudius Galenus (ca. 129 – ca. 199) zu seiner etwas paradoxalen Ableitung der Funktionsweise des menschlichen Körpers ausgehend von der Beschaffenheit ihm bekannter Puppen, die durch ein bestimmtes Fadensystem gesteuert wurden.

Where better can we see the artifice of nature than in the placing of the muscles of the leg, which all descend right from beyond [hip] joint to the head of the tibia. In the same way as those who make wooden [images and] puppets move by means of little cords, apply the strings to the head of the part which has to move to beyond the point where the parts meet and join, so nature, well before man discovered the same artifice, has in the same way constructed the articulation of our body.

(Claudius Galenus, in: Jurkowski 1996: 44)

Hier fungiert also die Marionette als Reflexion des menschlichen Körpers, als Modell, das dem Menschen wiederum hilft, seinen eigenen natürlichen Bewegungsapparat besser verstehen zu können.

Marionette und Freiheit

Wie eingangs erwähnt erfuhren die Marionetten auch in metierfremden Kreisen eine metaphorische Instrumentalisierung. Auslösendes Moment ist hierbei vordringlich der bereits von Eleonore Rapp angedeutete Umstand, dass sie an sich unbelebte Objekte und also von einer externen Bewegungsinduktion abhängig sind. Diese Unlebendigkeit, die der Marionette auch als Willenlosigkeit und Abhängigkeit von äußeren Kräften ausgelegt werden kann, entwickelte sich im Laufe der Rezeptionsgeschichte zu dem paradigmatischen gedanklichen Interpretationsmuster schlechthin.

Jurkowski zitiert einen kurzen Abschnitt aus den Satiren des Horaz, worin dieser der Marionettenanalogie entlang über die Freiheit des Menschen philosophiert: „What am I to you? You who command me, cravenly serve someone else and are led here and there. Like a puppet, the string held by another, who then is free?“ (Horaz, in: Jurkowski 1996: 44)

Wie auch immer die Puppen ausgesehen haben mögen, die Horaz gekannt hat: Seit ihrem Bestehen sind an Fäden gezogene Theaterpuppen untrennbar mit den Assoziationen der Unfreiheit und Gebundenheit verknüpft. Ein schönes Beispiel aus dem Bereich der Volkskunst verdanke ich Hans Neuhold, der mich auf den 1885 geborenen Kärntner Mundartdichter, Lehrer und auch Marionettendramatiker Andreas Dorfer brachte.

In seinem der Feldkirchner Marionettenbühne zugeweihten Sonnett *Lei a Wurzlgråba* kommt Dorfer zu dem Schluss, dass das Leben „a Poppngspiel“ ist. Ausschnittsweise heißt es da:

Und immaramål, då is es mir,
åls hängat i auf lauta Schnür,
båld zuckts ban Fuaß, båld ba da Hånd –
a Schnürl is hålt allwe gspånnt!
(Dorfer 2005: 78)

Es wird deutlich, dass der Gedanke an ein allzeit gespanntes *Schnürl*, an dem wir Menschen schicksalhaft befestigt sind, durch alle Zeiten des Marionettenspiels, durch alle gesellschaftlichen Schichten und über die verschiedensten Kulturkreise und Regionen hinweg verbreitet war. Was sich aber im Laufe der Zeit durchaus änderte, war die Art und Weise, wie diese Metapher aufgefasst wurde.

Besonders leidenschaftlich – und auch verhältnismäßig sehr gut dokumentiert – ist die allgemeine Stimmungslage der Marionette gegenüber zur Zeit der Aufklärung in Deutschland und der damit einhergehenden Strömungen des Sturm und Drang sowie der Romantik: Eleonore Rapp hat mit ihrer 1924 in Leipzig erschienenen Arbeit *Die Marionette in der deutschen Dichtung von Sturm und Drang bis zur Romantik* ein Standardwerk geschaffen. Das Motiv der Ausweglosigkeit und der Abhängigkeit vom Schicksal wird in dieser Epoche zunehmend wiederbelebt und schlägt sich auch entsprechend im Umgang mit dem Symbol Marionette nieder. Wie auch Benno von Wiese feststellt, galt sie bis ins Zeitalter der Romantik (Kernphase von ca. 1820 bis 1850) vor allem als „Sinnbild für die Unfreiheit des Menschen“ (Benno von Wiese, in: Scholz 1979: 12).

So erscheint einem gewissen Balder, einem von vielen Absendern aus Ludwig Tiecks Briefroman *Die Geschichte des Herrn William Lovell*, in seinem Schreiben an den Titelhelden „die ganze Welt als ein nichtswürdiges, fades Marionettenspiel“. In seinem Brief wird anschaulich, wie nahe einander Welt- und Marionetteninterpretation zu jener Zeit sind:

Der Haufe täuscht sich beim anscheinenden Leben, und freut sich; sieht man aber den Draht, der die hölzernen Figuren in Bewegung setzt, so wird man oft so betrübt, daß man über die Menge, die hintergangen wird und sich hintergehen läßt, weinen möchte.
(Ludwig Tieck, in: Rapp 1924: 30)

Selbst wenn (die Figur des) Balder hier eigentlich Kritik übt an der Kunstform und ihren als geradezu betrügerisch anzusehenden Machenschaften, die Menge zu hintergehen, so geht

doch aus der Passage eindeutig hervor, dass es die Welt, respektive die Menschheit als solche ist, über die er da spricht, und die ihm Kummer bereitet.

Im *William Lovell*, wo das Leben „bald als Theater und Possenspiel erscheint“ (Rapp 1924: 29), gibt es überdies eine Passage, die an jene des Horaz erinnert: „Das Leben ist das allerlustigste und lächerlichste, was man sich denken kann; alle Menschen tummeln sich wie klappernde Marionetten durcheinander, und werden an plumpen Drähten regiert, und sprechen von ihrem freien Willen“ (Ludwig Tieck, in: Rapp 1924: 29).

In der Zeit des Sturm und Drang (Kernphase von ca. 1765 bis 1775) fungiert die Marionette, wie Rapp formuliert, „als Verkörperung der Gebundenheit durch Schicksal oder menschliche Willkür, wogegen der freie Wille, das Bewußtsein der eigenen Kraft sich auflehnt“ (Rapp 1924: 24). Sie wird, unter der Bezeichnung *Drahtpuppe*, zum Symbol der Auflehnung gegen das Gelenktwerden durch eine „irrationale, unbegreifliche Macht“ (Rapp 1924: 28).

Die Entwicklung zum Symbol der Auflehnung gegen eine höhere Macht ist für die Bedeutung der Marionette ein wichtiger Schritt, das Motiv der Auflehnung führt zu spannenden Perspektiven, von denen so manche sowohl in *BEING JOHN MALKOVICH* als auch in *STRINGS* aufgegriffen und vorangetrieben werden. Ideengeschichtlich gesehen ist diese Entwicklung zu einem sich auflehnenden Objekt mit einem Prozess der Subjektivierung verbunden. Erst wenn man sich bewusst in die Lage einer an Fäden gezogenen Figur versetzt, kann man zur Vorstellung eines Objekts gelangen, das Widerstand gegen bestehende Machtverhältnisse leistet – eine eher dem Menschen als einem Objekt zugeschriebene Eigenschaft. Der Weg dahin war jedenfalls für die Marionette beschwerlich, denn von den Vertretern des Rationalismus, allen voran natürlich Gottsched († 1766), wurde sie noch wie alles Volksmäßige verachtet (vgl. Rapp 1924: 11). Sie fand damals übrigens einen nicht nur beim einfachen Volk sehr beliebten Schicksalsgenossen: Hanswurst, der von den gereinigten innerstädtischen Bühnen vertrieben und auf die eher außerhalb gelegenen Puppenbuden verbannt wurde. Rapp erklärt die damals vorherrschende Verachtung:

Kein Wunder, daß die Puppenbühne, die nicht nur dem verbannten Hanswurst, sondern auch den regellosen, mit gemeinen Witzen und derben Späßen durchsetzten Schau- und Rührstücken eine Freistatt bot, dem guten Geschmack und der neuen Bildung verderblich erschien und auf die untersten Schichten des Volkes beschränkt blieb. (Rapp 1924: 12)

Auf der Höhe rationalistischer Erkenntnis angekommen geriet der menschliche Geist aber ins Straucheln, als er „vor dem *Ding an sich*, vor den letzten Ursachen und Rätseln des

Lebens resignieren mußte... Da erwachte mit den anderen Beziehungen zum Irrationalen und Volksmäßigen auch der Sinn für die Marionette“ (Rapp 1924: 9).

Den vorläufigen Höhepunkt der ideologischen Befreiung des Marionettensymbols markieren zur Zeit der Romantik Goethe und im Besonderen Kleist. In jener Gefühl und Leidenschaft betonenden Strömung litt man in bemerkenswerter Identifikation mit ihr mit. Goethe und Kleist erreichten einen neuen Grad der Einfühlung in die Fadenpuppe und machten sie somit zur Projektionsfläche für den allgemeinen Seelenzustand. Im Zuge dessen wurde die Denkfigur Marionette allgemein aufgewertet. „So wird die Marionette ... nun für den, dem organischen Leben sich entziehenden, auf die Realisierung einer abstrakten Idee gestellten romantischen Kunstgeist ein bewußtes Stilmittel der dramatischen Poesie“ (Rapp 1924: 39).

Mit dem Wirken Goethes wurden die aus dem Sturm und Drang geborenen Geistes-tendenzen künstlerisch verdichtet und manifestiert (vgl. Rapp 1924: 33), mit dem Wirken Kleists wurden sie darüber hinaus revolutioniert. War für Goethe das Puppenspiel „ein Symbol des Lebens, bald ernster, bald heiterer gefaßt, bald nur den Wechsel und die Flüchtigkeit alles Irdischen dartuend, bald die Eitelkeit verspottend, die diese flüchtigen Augenblicksbilder ewig dauernd glaubt, während ein Griff die ganze am Draht hängende Puppenwelt umwerfen kann“ (Rapp 1924: 17) und also immer noch mit negativen Gefühls-momenten konnotiert, tritt in Kleists Auffassung eine gründliche Verschiebung ein, „die ihr den letzten Rest des Negativen nimmt“. Eleonore Rapp formuliert:

Kleist sieht nicht mehr den Zwiespalt zwischen Marionette und Drahtzieher, nicht mehr die Gebundenheit an eine fremde, unerforschliche Willkür, sondern nur noch die Einheitlichkeit des Mechanismus als solchen, die vollkommene Harmonie und Grazie in den Bewegungen aller Glieder, die durch den Schwerpunkt im Innern der Puppe regiert, mechanisch sicher, zweckmäßig, schön sind, ganz im Sinne der *Zweckmäßigkeit ohne Zweck* bei Kant, der absichtslosen Zweckmäßigkeit bei Schiller. (Rapp 1924: 41)

Kleists revolutionärer Aufsatz *Über das Marionettentheater*, 1810 in den von ihm selbst gemeinsam mit Adam Heinrich Meier verlegten *Berliner Abendblättern* auf vier Ausgaben verteilt veröffentlicht, erschien unglaubliche 42 Jahre vor der ersten Publikation, die als puppentheaterwissenschaftlich relevante Arbeit angesehen werden kann (Magnins *Histoire des Marionnettes*). Durch diesen kurzen Text wird die Marionette so ganz nebenbei in ein völlig neues Licht gerückt, sie „versinnbildlicht ihm eine neue Freiheit des Menschen, und zwar eine aus dem Unbewußten aufsteigende“ (Benno von Wiese, in: Scholz 1979: 12). Ganz nebenbei deshalb, da sie im Grunde nur als Metapher für tieferliegende Gedankengänge

instrumentalisiert wird. Doch nie zuvor war die Marionette so sorgfältig auf ihre Wesenszüge untersucht worden, nie auf ähnliche Weise interpretiert.

Um seine Ansichten zu verbalisieren benutzt Kleist die Dialogform, die an – ja großteils verlorene – Schriften des Aristoteles erinnern könnte. Sie ist dank ihrer „eigentümlichen Indirektheit“ (Scholz 1979: 11) hervorragend dazu geeignet, mit in der Gesellschaft gängigen, aber vom Autor als überholt betrachteten Sichtweisen zu brechen. Das schriftstellerische *Ich* lässt sich von einem fiktiven Gesprächspartner aufklären und gelangt so zu neuen Erkenntnissen, ohne belehrend monologisieren zu müssen. Diese Schriftform nützt Kleist geschickt aus, es entsteht eine „Schwebe zwischen Abständigkeit und unmittelbarer Zuständigkeit, zwischen Distanz und Nähe“ (Scholz 1979: 11).

Zentraler Begriff des Essays ist die *Grazie*. Sie bedeutet bei Kleist weit mehr als bloß Grazilität, sie ist das höchste, was der Mensch auf Erden (künstlerisch) erreichen kann: Einen Moment unvermittelter, reiner Schönheit zu erleben, der nicht gewollt oder künstlich ist, sondern eher zufällig, beinahe schicksalhaft sich einstellt und nicht festgehalten werden kann. Die durch das reflektierende Bewusstsein gefährdete Grazie wird als „unbewußtes, naturgemäßes Tun des einzelnen verstanden“ (Scholz 1979: 20). Dieser Haltung wohnt auch „eine immanente Kritik am gekünstelten Verhalten der Schauspieler in der zeitgenössischen Theaterpraxis“ inne, wie Andrea Schmidt in ihrer herausragenden Publikation *Zwischen Tradition und Experiment* feststellt (Schmidt 2002: 11).

Ein Proponent des von Kleist abgelehnten Bühnen-Stils war beispielsweise August Wilhelm Iffland († 1814), Intendant des königlichen Nationaltheaters Berlin, welcher ausdrücklich „das Einstudieren einzelner Gesten vor dem Spiegel fordert, um letztlich etwas *Gefälliges* zu erreichen“ (vgl. Schmidt 2002: 11). Dies ist für Kleist im Gegensatz mit dem Verlust der Grazie verbunden, die er mit dem menschlichen Bewusstsein in einem direkten, untrennbaren Verhältnis stehend sieht:

Wir sehen, daß in dem Maße, als, in der organischen Welt, die Reflexion dunkler und schwächer wird, die Grazie darin immer strahlender und herrschender hervortritt. – Doch so, wie sich der Durchschnitt zweier Linien, auf der einen Seite eines Punkts, nach dem Durchgang durch das Unendliche, plötzlich wieder auf der andern Seite einfindet, oder das Bild des Hohlspiegels, nachdem es sich in das Unendliche entfernt hat, plötzlich wieder dicht vor uns tritt: so findet sich auch, wenn die Erkenntnis gleichsam durch ein Unendliches gegangen ist, die Grazie wieder ein; so, daß sie, zu gleicher Zeit, in demjenigen

menschlichen Körperbau am reinsten erscheint, der entweder gar keins, oder ein unendliches Bewußtsein hat, d. h. in dem Gliedermann, oder in dem Gott.

(Kleist 1810, 1937: 12)

Eine Passage, auf die auch in BEING JOHN MALKOVICH Bezug genommen wird, wenn Craig Schwartz das Bewusstsein als „furchtbaren Fluch“ bezeichnet (vgl. Seite 132). Die Marionette wird bei Kleist zum ästhetischen Vorbild, da sie sich nicht ziert, also keinem Bewusstsein unterworfen ist, das dem reinen Akt entgegenwirken kann. Sie wird in Wirkungsqualität einem Gott gleichgestellt, wenn sie auch, wenn man so will, am anderen Ende der Kleist'schen *Bewusstseinsskala* steht. Für Kleist ist *Göttlichkeit* mit totalem Bewusstsein gleichzusetzen. Mit diesem Text, der die Marionette (nur) zum Ausgangspunkt für eine philosophische Betrachtung vor allem über das Verhältnis von Reflexion und Kunstproduktion macht (vgl. Scholz 1979: 11), trifft Kleist zielgenau den Nerv seiner Zeit:

Den Menschen jener irrationalen Geistesepochen drängt es aus dieser zufälligen, aller menschlichen Vernunft letzten Endes unzugänglichen Welt hinaus, Erlösung in einer transzendenten, jenseits der Erkenntnis liegenden Sphäre zu suchen. Und wie Religion und Weltanschauung den eigentlichen Sinn des Lebens abseits von der Erscheinungswelt suchen und finden, so liegt auch in der Kunst dieser Zeiten das Streben, sich von den Zufälligkeiten der Erscheinung zu lösen und das wahre Wesen, die verborgene Gesetzmäßigkeit der Dinge zu ergründen und darzustellen. (Rapp 1924: 10)

Die Marionette und das andere Ende des Fadens

Lässt man nun die Gedanken über das Bisherige kreisen, so findet man zahlreiche Knotenpunkte, wo die Marionette in einen Kontext mit den jenseits der menschlichen Vorstellungswelt gedachten Dingen tritt. Sei es nun Kleist, der den Gliedermann ästhetisch betrachtet überspitzt formuliert *auf Gottes Stufe* erhebt, oder Horaz und Tieck, die die Unfreiheit des Menschen beklagen und sich, wie kühnsten Vorstellungen entsprungene Drahtpuppen gegen ihren Manipulator, gegen eine höhere Macht auflehnen.

Überall da, wo die Marionette ist, ist auch der folgende Gedanke nicht weit: Die Idee eines übermenschlichen Puppenspielers. *Jemand*, der als *Erster Beweger* über die Menschen regiert. Über einen solchen ersten Beweger in Form eines Puppenspielers sinnierte bereits Aristoteles:

All that is necessary is an act of his will – the same as that which controls the marionettes by pulling a string to move the heads or the hands of these little beings, then their

shoulders, their eyes, and sometimes all the parts of their bodies, which respond with grace. (Aristoteles, in: Baird 1965: 38)

Aristoteles kann, wenn man so will, als Begründer der Analogie Gott/Mensch vs. Puppenspieler/Marionette angesehen werden. Seine Formulierung des Ursächlichkeitsprinzips, „Alles, was bewegt wird, wird von einem anderen bewegt“ (vgl. Jan A. Aertsen, in: Speer 2005: 39), griff der katholische Theologe Thomas von Aquin in seinem Hauptwerk *Summa theologiae* auf. Seine fünf Wege (*quinque viae*), das Dasein Gottes zu beweisen, sind „Argumente, die von der Wirkung zur Ursache“ und damit verbunden schließlich zu einem *primus motor immotus* führen (Speer 2005: 38). Der erste Weg ist in diesem Kontext von Interesse, handelt er doch von der Bewegung. Jan A. Aertsen führt dies in seinem Beitrag *Die Rede von Gott: die Fragen, ob er ist und was er ist* aus:

Bewegen ist nichts anderes, als etwas von der Möglichkeit (*Potenz*) in die entsprechende Wirklichkeit (*Akt*) zu überführen. Was bewegt wird, ist in Potenz zu einer bestimmten Wirklichkeit (Holz z. B. ist heiß in Potenz), das aktive Bewegende ist tatsächlich dieser Akt (z. B. Feuer). Die Überführung von der Potenz in den Akt kann nur durch ein Seiendes in Akt geschehen. Das aktiv Bewegende kann selbst wieder von einem anderen bewegt werden, aber die Reihe, in der Bewegendes und Bewegtes aufeinander folgen, kann nicht unendlich sein. Dann wäre jedes Glied in der Reihe abhängig und damit die ganze Reihe. Die Unmöglichkeit eines unendlichen Regresses führt dazu, daß ein erster Beweger angenommen werden muß, der selbst nicht von einem anderen bewegt wird, sondern die Bewegungsreihe transzendiert. Unter diesem ersten unbewegten Beweger, so schließt Thomas seinen ersten Beweis, *verstehen alle Gott*.

(Jan A. Aertsen, in: Speer 2005: 39)

Dieser Seitschritt zu einem der meistdiskutierten Texte der Theologie soll die Idee eines *obersten Puppenspielers* und die Idee *Gott*, dessen Name im ontologischen Argument des Anselm von Canterbury (1033-1109) dasjenige bezeichnet, „über dem nichts Größeres gedacht werden kann“ (Speer 2005: 37), nebeneinanderstellen und somit einen theoretischen Erklärungsansatz für das häufig wiederkehrende Analogie-Muster *Gott/Mensch* vs. *Puppenspieler/Marionette* liefern.

Der zitierte, erste Weg des Thomas von Aquin kann in diesem Kontext aber nicht nur als ideengeschichtliche Bereicherung des Marionettenmotivs und seiner Metaphernwelt dienen, sondern auch als Theorie des Puppenspiels gelesen werden. Die Anwendung auf die Marionette erscheint schlüssig: Was bewegt wird, steht in Potenz zu einer bestimmten Wirklichkeit – die Marionette z. B. entspräche einer lebendig wirkenden Person in Potenz, diese ist in ihr durch die Bauweise grundsätzlich angelegt. Das aktive Bewegende ist tat-

sächlich dieser Akt der scheinbaren Verlebendigung – z. B. das Ziehen an einem Faden. Die Überführung von der Potenz in den Akt kann nur durch ein Seiendes in Akt geschehen – also einen Puppenspieler? Eine Verwertung dieses theologischen Motivs glaubt man auch in BEING JOHN MALKOVICH entdecken zu wollen (vgl. Seite 137f).



Bild No. 1 – BEING JOHN MALKOVICH. Die Craig-Marionette blickt zu ihrem Schöpfer und Spieler auf.

In die Reihe derer, die wie Aristoteles eine Analogie der beiden Verhältnisse Gott/Mensch und Mensch/Puppe herstellen, haben sich im Laufe der Jahrhunderte zahlreiche, ja unzählige Denkende und Schreibende eingereiht. Unter anderen Batchelder (in: Tillis 1992: 160), oder Birri, ein anatolischer Poet des 13. Jahrhunderts, der die Welt mit einem Schattentheater des „Great Showman of the world“ verglich (Birri, in: Jurkowski 1988: 2). Auch Maeterlinck kann genannt werden, über den Bettina Knapp schreibt:

What impressed Maeterlinck ... was the passive, remote, impersonal and automatonlike nature of the marionette as it fruitlessly confronted the forces of destiny. He saw an analogy between man and marionette: both are manipulated by outer forces, both are unaware of this control over their lives. (Knapp 1975: 77)

Interessant ist bei Maeterlinck auch der Zusatz, Mensch und Marionette wären sich beide der übergeordneten Kontrolle nicht bewusst. Diese Idee wird etwa auch bei BEING JOHN MALKOVICH bewusst manipuliert, wenn die Figur zu ihrem Schöpfer aufblickt (vgl. Bild No. 1). In Conrad Aikens Gedicht *Punch, the Immortal Liar* sinniert ein Puppenspieler über Gott und die Welt, um sich schließlich mit folgenden Worten an seine Puppen zu wenden:

I, too, am a puppet. And as you are a symbol for me ...
So I am a symbol, a puppet drawn out upon strings,
Helpless, well-coloured, with a fixed and unchanging expression
(As though one said 'heartache' or 'laughter'!) of some one who leans

Above me, as I above you. ... And even this Some one, -
Who knows what compulsion he suffers, what hands out of darkness
Play sharp chords upon him! ... Who knows if those hands are not ours!
(Conrad Aiken, in: Tillis 1992: 161f)

Überraschenderweise klingt in Aikens Gedicht die Idee an, dass der Puppenspieler in gewisser Weise Gott kontrolliert, ebenso wie die Puppe den Puppenspieler. Wie Tillis festhält, mag das übertrieben scheinen, aber er verweist auch auf Craigs Ausspruch: „The puppet does, in a sense, control the manner in which it is controlled“ (Tillis 1992: 162). E. G. Craig hatte ja kurz und prägnant über das Führen von Puppen formuliert: „You don’t move it, you let it move; that’s the art“ (E. G. Craig, in: Jurkowski 1988: 14). Dieses wie ein Aphorismus daherkommendes, pointierte Statement meint nichts anderes, als dass es die erste Aufgabe des Marionettisten sein muss, die in der Puppe aufgrund ihrer Konstruktion angelegten Bewegungsmodi freizusetzen und deren maximale Entfaltung zu erreichen. Daher kann der Puppenspieler als jemand gesehen werden, der sich den Bewegungszwängen der Marionette unterordnen muss.

Aber auch im umgekehrten Sinn bildet die Marionette eine Projektionsfläche. Sie symbolisiert nicht nur den Menschen als eine von einem übermenschlichen Wesen abhängige, dem Schicksal unterworfenen Natur, sondern sie ist auch Götterbild. Diese „Aura“, wie Tillis formuliert, bezieht die Puppe aus der Tradition von Heiligenfiguren. McPharlin spricht von der Marionette als „progeny of divine image“ (Paul McPharlin, in: Tillis 1992: 51), Tillis fügt hinzu: „The marionette can suggest the dignity of the divine“ (ebd.). Dies führt Tillis zu der metaphorischen Grundassoziation: So wie die Götter dem Menschen Leben einhauchen und dieses kontrollieren, so verfährt auch der Mensch mit der Puppe (Tillis 1992: 52).

Immer wieder werden schließlich auch Menschen, in Anspielung auf ihre individuelle Erscheinung oder ihr Verhalten, als Puppen bezeichnet. Dies veranlasst Tillis dazu, letztere gar zu einer „metaphor of humanity“ zu erheben (Tillis 1992: 159). Magnin wählt hierzu einen, dem „intellektualistischeren französischen Geist“ jener Zeit entsprechenden (Rapp 1924: 9), burleskeren Zugang, wenn er die Marionetten als „parodie de la vie humaine“ bezeichnet (Magnin 1862: 41).

Es bleibt die Erkenntnis, dass der Mensch sich selbst und seine künstlerischen, visionären oder religiösen Motive im Bild der Marionette sucht und/oder wiederfindet.

Zur Ästhetik der Marionette

Im Folgenden soll auf das Wesen und die Eigenschaften der Marionette eingegangen werden. Was ist unter *Ästhetik* zu verstehen? Man schlage den Begriff wiederum nach bei Ernst Wasserzieher und finde ihn erklärt als „Wissenschaft vom Schönen“, sich vom griechischen *aisthetiké* (=Wahrnehmung, Anschauung) ableitend (Wasserzieher 1941: 110). Seit dem 18. Jahrhundert ist der Begriff im deutschen Sprachraum verbreitet, er wurde von A. G. Baumgarten eingeführt, wie auch der *Neue Brockhaus* übereinstimmend berichtet, der jedoch in seiner Definition noch von der „Lehre der Sinneserkenntnis“ spricht (Der Neue Brockhaus 1980: 146).

Für Michael Meschke bedeutet Ästhetik *die Lehre von der Form*: „Genauer ausgedrückt geht es um die spezifischen Eigenschaften und Gesetze einer Kunstform, und wie man damit umgeht“ (Meschke 1996: 30). Meschke findet hier einen klugen und praktikablen Ansatz; er soll dieser Untersuchung zugrunde gelegt sein. Denn wie Meschke festhält, so handelt es sich gerade beim Marionettentheater um eine Kunstform mit spezifischen Eigenschaften und Gesetzen. Erst wenn man diese bestimmt hat, wird die Diskussion eines etwaigen Mehrwerts filmischer Inszenierung von Marionetten ermöglicht.

Die Marionette und die anderen

Da Marionetten bei weitem nicht die einzig existierende Puppentheater-Spielform darstellen, sei, bevor sich diese Untersuchung gänzlich im Marionetten-Mikrokosmos verliert, noch einmal ein Schritt rückwärts getan, um einen besseren Überblick zu gewinnen und die Fadenpuppe im Kreis ihrer näher und weiter Verwandten betrachtet. Wo ist die Marionette unter den vielen verschiedensten Spieltechniken einzuordnen? Cyril Beaumont erkannte zwei Hauptgruppen von Theaterpuppen: „Round or threedimensional puppets, and flat or two-dimensional puppets“. Den zweidimensionalen Puppen rechnet er „paper or board puppets“, sowie „shadow puppets“ zu, den dreidimensionalen „string puppets, or marionettes; rod-puppets; jigging-puppets; glove-puppets or hand-puppets; magnetically controlled

puppets“ und schließlich „japanese three-men puppets“ (Cyril Beaumont, in: Tillis 1992: 95). Weniger ausgeklügelt ist da die „Puppenspielarten-Einteilung nach Dr. Lehmann“ bei Lothar Buschmeyer (ders. 1931: 9). Diese nennt:

A) Puppentheater mit flächigen Figuren:

- das Schattentheater
- das theatrum mundi
- das Figurentheater

B) Puppentheater mit körperlichen Figuren:

- Handpuppentheater
- Marionettentheater
 - Bewegung von oben
 - Bewegung von unten.

Beim *theatrum mundi*, welches Beaumonts *board puppets* entspricht, glitten kleine aus Pappe oder Blech gestanzte Figuren, die bis ins kleinste beweglich waren, auf Laufbahnen vorüber.

Bei Beaumont werden Fadenmarionetten eindeutiger von *Stabpuppen*, die mittels feiner, aus Holz oder Metall gefertigter Stäbchen von unten bewegt werden, unterschieden. Er hat auch Automaten und hochkomplexe japanische Spielarten, wo mehrere Spieler eine einzige Figur führen, auf seiner Liste. Vieles kann über Puppenklassifizierungen gesagt werden (vgl. Tillis 1992: 89f), nur das wenigste hier Eingang finden. Auch wenn der Fokus auf die Marionetten gerichtet ist, so sei hier nicht im Ansatz der Anschein geweckt, es gehe um eine Wertung oder gar Reihung der Spielformen. Es hat naturgemäß jede Spielform ihre unbestreitbaren Qualitäten.

Eine gewisse Rivalität ist jedoch hinwieder spürbar, besonders zwischen den Marionetten und den Handpuppen. Diese wird etwa auch bei Lothar Buschmeyer ausgetragen, wo es einmal heißt:

Das Handpuppenspiel kennt ... keine reich entwickelte Handlung, keine Dramen oder phantasiegeschmückten Schaustücke mit Szenenwechsel und reicher Bewegung.

(Buschmeyer 1931: 40)

Andererseits streicht derselbe dann an anderer Stelle wiederum einen vermeintlichen Vorteil der Handpuppen hervor und befindet diese als beseelter als die mechanisch überkultivierten Marionetten:

Weil für die Marionette nun aber so leicht die Gefahr der mechanischen Überkultivierung gegeben ist, ist es verständlich, daß, aus Kreisen der Handpuppenspieler vornehmlich, sich die Ansicht erhebt, es sei betreffs des Ausdrucks im Spiel die Handpuppe die *beseeltere*.

(Buschmeyer 1931: 70)

Auch wenn gewisse Argumente im Marionettenkontext durchaus interessieren, kann die Frage nach etwaigen zu bevorzugenden Spielformen unbeantwortet bleiben. Die Kritik, eine Marionette verfüge über einen weniger beseelten Ausdruck, soll im Gedächtnis bleiben. Es ist sinnvoll, die Qualitäten der Marionette realistisch und im Vergleich mit anderen Spielformen zu betrachten, eine Wertung muss hingegen nicht vorgenommen werden.

Definition

Eine die Marionette in ihrem Wesen erfassende Formel zu finden, erweist sich als erstaunlich schwierige Aufgabe. Es reicht nicht, nur ihre Form bzw. ihre Gestaltungselemente zu beschreiben. Das eigentliche Geheimnis wohl in ihrer Wirkungsweise liegt, in deren Zusammenhang immer wieder der Begriff *Magie* zu lesen ist. Wer diesen Drahtseilakt detailliert mitvollziehen will, ist bei Steve Tillis an der richtigen Adresse. Der US-Amerikaner hat in *Toward an aesthetics of the puppet* über 60 Seiten dem Problem gewidmet, wie man eine Theaterpuppe systematisch erklären, beschreiben und definieren kann. Seiner Untersuchung hat er einen semiotischen Ansatz zugrunde gelegt. Die Definition, zu der Tillis gelangt, ist wie seine gesamte Arbeit auf sämtliche Theaterpuppenformen bezogen. Sie ist jedoch in ihrer Fundiertheit ein perfekter Wegweiser zu den tragenden Säulen des ästhetischen Marionettensystems.

The puppet is a theatrical figure, perceived by an audience to be an object, that is given design, movement, and frequently, speech, so that it fulfills the audience's desire to imagine it as having life; by creating a double-vision of perception and imagination, the puppet pleasurably challenges the audience's understanding of the relationship between objects and life. (Tillis 1992: 65)

Tillis' Ansatz könnte, direkt in eine Marionetten-Definition übertragen, ungefähr so lauten: Die Marionette ist eine theatrale, an vertikal verlaufenden Fäden befestigte und durch diese von oberhalb bewegte Figur, die von einem Publikum als Objekt wahrgenommen wird; durch die ihr verliehene Gestalt, Bewegung und häufig auch Sprache, befriedigt sie das Verlangen des Publikums, sie als lebendig zu empfinden. Durch die gleichzeitig ablaufenden

Prozesse der Rezeption und Imagination fordert die Marionette beim Zuschauer bestehende Ansichten über das Verhältnis von Objekten und Lebewesen auf unterhaltsame Weise heraus.

Tillis' ästhetische und semiotische Konzeption der Marionette zieht sich wie ein roter Faden durch die folgenden Kapitel, die sich mit den einzelnen Elementen der Definition auseinandersetzen. Die bedeutsamen Zutaten *design*, *movement*, *speech* sind dabei ebenso von zentraler Wichtigkeit wie der Begriff der *double-vision* und somit allgemein das Verhältnis von Objekt und Lebendigkeit im Puppentheater.

Eine ihrerseits ebenso komplette, vielleicht etwas poetischer und weniger systematisch angelegte Alternative für eine Definition der Marionette bietet Roger-Daniel Bensky in seinen *Recherches sur les structures de la marionnette* an:

La marionnette est le point de fixation d'une vision dramatique, qui tire sa substance d'un comédien qui l'anime et qui définit sa réalité par un public qui la crée. La marionnette est une virtualité expressive, n'ayant aucune ipséité autre que formelle. Elle est un objet devenu un être par la vertu créatrice d'un jeu. (Bensky 1971: 79)

Sprachlich betrachtet stellt der quasi als *pars pro toto* lesbare *point de fixation* in Bezug auf Fadenpuppen eine glückliche Wortwahl dar. Die Figuren sind ja an den Spielfäden befestigt. So treffend genau kann Bensky es jedoch gar nicht gemeint haben, da ja im Französischen *Marionnette*, mit zwei *n* geschrieben, sämtliche Theaterpuppen bezeichnet. Benskys Ansatz würde, in eine Marionetten-Definition abgewandelt, möglicherweise so lauten: Die Marionette ist der an mehreren Fäden befestigte Aufhänger für eine dramatische Vision, die ihre Kraft aus einem Schauspieler, der sie beseelt, bezieht, und die erst reale Form annimmt, wenn ein Publikum diese für sich kreiert. Sie ist eine ausdrucksstarke Virtualität, die sich ausschließlich formal konstituiert. Sie ist ein Objekt, das erst durch die schöpferische Tugend eines Spiels seiende Entität wird.

Bensky hat, so wie Tillis, in seiner Definition bereits alle wesentlichen Bestandteile des Marionettenspiels versammelt. Auch er sieht die Fadenpuppe als Objekt. Er legt naturgemäß besonderes Augenmerk auf den Prozess der Präsentation vor einem Publikum und erklärt die Marionette erst dann für existent, wenn sie sich in ihrem Spiel verwirklicht. Bis dahin ist sie für Bensky nur virtuell, nur theoretisch vorhanden. Könnte die Marionette ihren Werdegang selbst beeinflussen, wäre man geneigt, ihr gemeinsam mit Pindaros (ca. 500 v. Chr.) und Nietzsche sinngemäß „Werde, was du bist“ zuzurufen (vgl. Nietzsche 1882).

Im Gegensatz zu Tillis definiert Bensky auch die Rolle des Puppenspielers, wobei bemerkenswert ist, dass er die Bezeichnung *comédien* für den Puppenspieler wählt. Dadurch legt er eine gewisse Betonung auf die schauspielerische Einfühlung des Manipulators in die Marionette, gleichsam wie in eine Rolle, die bereits als unbelebte Hülle daliegt. Wer die Fäden führt, muss selbst mit der Puppe denken und fühlen, diese animieren und beseelen (*animer*).

Bauweise und Fähigkeiten

Wer einmal eine Marionette gesehen, oder auch nur von ihr gehört hat, kann sofort ihr vermeintlich wesentlichstes Merkmal nennen: ihre Schwerelosigkeit.

Les marionnettes, quelles que soient leurs formes, sont libérées de la pesanteur de la matière ce qui leur confère une liberté totale dans l'espace. (Bensky 1971: 30f)

Selbst wenn man leicht versteht, wie das gemeint sein kann, wurde doch von kaum einer Kunstform eine derartige – weil diametral entgegengesetzte – Unwahrheit behauptet. Nicht nur Bensky, auch Puck-Herausgeberin Brunella Eruli unterläuft eigenartigerweise dieser Lapsus (vgl. Eruli 2008: 10). Wie alles, was sich auf natürliche Art und Weise in dieser uns umgebenden Erdatmosphäre bewegt, unterliegt auch die Marionette den Gesetzen der Schwerkraft. Sie ist vielleicht im wörtlichen Sinn vom Gewicht des Fleisches befreit – ihr tatsächliches Fleisch ist das jeweilige Material, aus dem sie geschaffen ist. Gewicht bleibt Gewicht. Wenn ihre einzelnen Glieder an Fäden befestigt sind und sich nicht durch Muskelkraft vom Boden aufrichten, ist dennoch die Erdanziehungskraft von essenzieller Bedeutung für ihre Formen- und Bewegungssprache. Die spürbare Unmittelbarkeit der Schwerkraft, die auf die einzelnen Glieder wirkt, verleiht ihren Bewegungen diesen einzigartigen Ausdruck. Während der Mensch in permanenter Auflehnung gegen die Anziehung der Erde lebt, existiert die Marionette in scheinbarem Einklang mit den auf sie wirkenden Kräften. Dadurch entsteht möglicherweise bisweilen der Eindruck, sie würde schweben. Sie genießt jedoch niemals einen Zustand der Schwerelosigkeit, sondern höchstens den einer scheinbaren Schwerelosigkeit.

Marionetten sind darüberhinaus auch nicht, wie Monsieur Bensky in seinem von mir sehr geschätzten Werk *Recherches sur les structures de la marionnette* meint, mit einer totalen

Freiheit im Raum ausgestattet. Vielmehr sind sie an die Leine genommen, ihr Bewegungsraum ist eher mit dem eines Pendels denn jenem eines Vogels vergleichbar.

Eine Marionette ist im Wesentlichen die künstliche Nachbildung eines Körpers, der sich in seiner Gestalt zumeist an der Physiognomie von Menschen oder Tieren orientiert, jedoch grundsätzlich jedwede Form annehmen kann. Zumindest an einem Punkt ist sie an einem Faden befestigt, durch den sie bewegt wird. Üblicherweise setzen die Fäden an den zum Spiel erforderlichen Gliedmaßen der Figur an. So kommt es, dass eine Klavierspieler-Marionette sich von anderen Figuren möglicherweise dadurch unterscheidet, dass an jedem ihrer Finger ein Faden befestigt ist. Die Länge der Fäden ist variabel, ebenso wie die Größe der Figur. Es ist auch grundsätzlich unerheblich, ob die Fäden an einem wie immer gearteten Spielkreuz montiert sind, oder nicht. Die Führungsweise kann unendlich viele Formen annehmen, die Zahl der Fäden ist nur durch die Spieltradition und Geschicklichkeit des Spielers limitiert. Besonders im indischen und asiatischen Kulturraum finden sich Exemplare, die in Bezug auf die Spielkomplexität jedem noch so herausfordernden Musikinstrument um nichts nachstehen. Sie zu bauen und zu animieren setzt enorme Virtuosität voraus. Es ist einfach faszinierend, einem Puppenspieler beim Führen einer achtzehn-fädigen Marionette zuzusehen. Wie könnte man nun ihre Bauweise beschreiben? Man könnte *oben* beginnen, wo sich üblicherweise das Spielkreuz befindet. Steve Tillis bietet ein Vokabular für den gesamten Spielmechanismus an:

First, control mechanics are the means by which the operator exerts control; second, control points are those places on the puppet at which the control is exerted; and third, articulation points are those places where the puppet is jointed to allow for differential movement of its parts. (Tillis 1992: 135)

Zum *Kontrollmechanismus*, oder auch *Führungsmechanismus* ist wenig hinzuzufügen. Er ist tatsächlich einem Musikinstrument vergleichbar, welches man zwar geometrisch und logisch erfassen kann, das aber in seinem Klang und seinen Nuancen nur praktisch und individuell erfahrbar wird. Fast alle Puppenspieler entwickeln ihre eigenen Spielkreuz-Philosophien, der Kontrollmechanismus richtet sich dabei nachvollziehbarerweise auch wesentlich nach der Figur und den Bewegungen, zu denen sie befähigt sein soll. Die Konstruktion des Spielkreuzes allein entscheidet jedoch nicht über die Fähigkeiten der Puppe. Es kann in gewisser Weise als mobiles Trägersystem für die einzelnen Fäden gesehen werden, die im Zuge der Animation zumeist durch die Finger des Spielers gleiten.

Die Kontrollpunkte, also jene Punkte, wo Fäden und Gliedmaßen verbunden sind, orientieren sich in ihrer Anordnung an den natürlichen Schwerpunkten der einzelnen Glieder und ihrer Bewegungen. Ihre millimetergenaue Definition ist ebenso wie die Bestimmung der für die optimale Führung benötigten Zahl der Fäden durch den Puppenbildner bzw. Spieler das Ergebnis von viel Erfahrung und langwierigen Proben. Expertin Marlene Gmelin gibt detailliertere Auskunft über diesen Entwicklungsprozess:

Das Spielkreuz und die Fäden stellen die Verbindung zwischen Spieler und Marionette her. Figur, Fäden und Kreuz bilden ein sehr komplexes System. Je differenzierter dieses ausgebaut ist, desto vielfältiger sind die Bewegungsmöglichkeiten der Figur. Das soll aber nicht heißen, daß sich eine Marionette mit vielen Fäden besser bewegt, als eine mit wenigen. Eine gute Marionette hat grundsätzlich nur so viele Fäden wie unbedingt notwendig. Jeder zusätzliche Faden ermöglicht vielleicht eine Extrabewegung, schränkt aber die allgemeine Beweglichkeit ein. Wenn der Marionettenbildner genau den richtigen Anknüpfungspunkt an der Figur unten und am Spielkreuz oben findet, dazu die genau richtige Fadenlänge, kann er leicht einen Faden einsparen. Deshalb kann das Setzen eines einzigen Fadens leicht ein konzentriertes, stundenlanges Probieren bedeuten. Das genial Einfache ist in der Regel nur schwer zu finden, erleichtert aber später die Handhabung und die Ausdrucksmöglichkeiten der Marionette ganz wesentlich. (Gmelin 1998: 20)

Grundsätzlich befinden sich die Anknüpfungspunkte an zentralen Angelpunkten, oft in Gelenk-Nähe. Baird beschreibt eine klassische Konfigurationsvariante: „In many contemporary Western marionettes, the control points would include one on each side of the head, one on each shoulder, one on the rear end, as well as one on each hand and one on each knee or foot” (Baird 1965: 161). Auf die Anknüpfungspunkte wird auch noch im Zusammenhang mit der Bewegung der Marionette eingegangen (vgl. Seite 56f). Die jeweilige Ausführung der *articulation points*, also die Gelenke der Figur, spiegelt eindrucksvoll Erfahrung und Tradition einzelner Puppenspieler (und -dynastien) wider. Zu den zahlreichen verwendeten Mechanismen zählen unter anderen Scharniere und Leder-Verbindungen. Wie kein Gelenk im menschlichen Körper einem anderen gleicht, so finden sich auch bei den Puppen oft mehrere verschiedene Gelenksvarianten für die jeweils erforderlichen Dreh- und/oder Beugebewegungen. Die Länge der Fäden kann, wie auch aus Gmelins Ausführungen hervorgeht, die Bewegungsform entscheidend verändern.

Der Marionettenbildner orientiert sich üblicherweise weniger an physiologischen Größenverhältnissen der natürlichen menschlichen oder tierischen Vorbilder für seine Figuren, sondern an ihren jeweiligen effektiven Schwerpunkten. Dies geschieht aus zwei Gründen.

Einerseits wird die Physiognomie oft zugunsten einer besseren mimischen oder gestischen Bühnenwirkung modifiziert. Dementsprechend sind häufig Kopf und Hände im Verhältnis zum Körper stark vergrößert. Andererseits sind die Größenverhältnisse der einzelnen Gliedmaßen für die Bewegungswirkung weniger entscheidend als ihr absolutes Gewicht. Ein größerer Kopf kann also beispielsweise aus einem leichteren Material gefertigt sein als etwa das Becken der Figur. Wie bereits erwähnt wurde, ist die korrekte Anordnung der Schwerpunkte in der Marionette und in weiterer Folge die optimale Bewegungslinie derselben Grundbedingung für eine überzeugende Darstellung. Gmelin gibt folgendes Beispiel:

Wenn man einmal an seinem eigenen Becken den Weg des Schwerpunktes nachvollzieht, wird man oft erstaunt sein. Es ist zum Beispiel schwer zu glauben, daß beim Aufstehen von einem Stuhl das Becken als anatomischer Schwerpunkt eine Linie beschreibt; man würde vermuten, daß es eine gebogene ist. Mit einem ans Becken gehaltenen Stift kann man das jedoch einfach nachprüfen. (Gmelin 1998: 17)

Es gibt jedoch auch Bewegungsmuster, die nicht-lineare Verlaufslinien der Schwerpunkte aufweisen. „Beim Gehen und Laufen bewegt sich das Becken beispielsweise in einer gleichmäßigen Wellenlinie“ (Gmelin 1998: 17). Warum ist nun das Wissen um die den jeweiligen Bewegungen innewohnenden Schwerpunktlinien wichtig für den Puppenspieler? Das Geheimnis liegt in der Bewegungslinie des Spielkreuzes, welche mit jener des Schwerpunktes naturgemäß ident ist. Will man also eine Marionette realitätsgetreu gehen lassen, muss das Führungskreuz wellenförmig auf und ab bewegt werden.

Es bleibt die Erkenntnis: Die Bauweise der Marionette hat unmittelbare Auswirkungen auf den Bewegungsmodus der Figur. Sie kann sich im besten Fall nur so gut bewegen, wie sie konstruiert ist.

Double-vision

Als *double-vision* bezeichnet Steve Tillis jenen beim Publikum einsetzenden Prozess, der jeder funktionierenden Puppentheateraufführung zugrunde liegt. Darunter ist eine gleichzeitig ablaufende, doppelte Wahrnehmung des Publikums zu verstehen. Es handelt sich genauer um ein Miteinander von rezeptorischer Wahrnehmung und vom Realgeschehen abstrahierender Imagination. Die Theaterpuppe, die zunächst als Objekt wahrgenommen wird, stimuliert dank der ihr gegebenen Zeichensysteme *design*, *movement* und *speech*

die Phantasie des Publikums. Die Lebendigkeit der Puppe entsteht somit noch nicht auf der Bühne, sie ereignet sich vielmehr in den Köpfen der Zuschauer.

Der Begriff wurde von Steve Tillis aufbauend auf Theorien von Otakar Zich, Green/Pepicello und Henryk Jurkowski entwickelt. Zich hatte argumentiert, dass das Publikum eine Puppe nur entweder als unbelebtes Kinderspielzeug (*doll*) oder als lebendiges Wesen (*living being*) rezipieren kann (vgl. Otakar Zich, in: Tillis 1992: 54). Thomas Green und W. J. Pepicello, beide Theaterwissenschaftler und Linguisten, lösten die von Zich etablierte entweder/oder-Bedingung auf:

While the audience knows, on some level, that the puppet is a mere sign (specifically a metonym), observers are led to disattend this fact by the artistic conventions of the art form. ... [Yet] despite the convention of disattending the human presence in puppet plays, some traditions ... [create a] tension arising from the audience's alternate perception of the puppet as an independent *actor* and as a manipulated object.

(Green/Pepicello, in: Tillis 1992: 60)

Green und Pepicello sprachen also von einer wechselnden Wahrnehmung beim Publikum, die zwischen der Perzeption der Puppe als freispielendem Schauspieler und geführttem Objekt oszilliert. Dieser Ansatz brachte zwar eine Weiterentwicklung im Verständnis der Wirkungsweise von Puppentheater, war aber vordergründig auf die japanische Bunraku-Tradition gemünzt, wo die Marionettenspieler in schwarzem Gewand mit ihren Puppen vor das Publikum treten – ohne jedwede Absicht, ihre physische Präsenz zu verbergen. Wird allerdings eine Marionette verdeckt geführt, ist ein wesentlicher Pol der Green/Pepicello'schen Oszillation, nämlich jener des offenbaren, unkaschierten Geführtwerdens, in der Wahrnehmung des Publikums nicht stark genug ausgeprägt, um die nur auf diese besondere Wechselwirkung aufbauende Spannung aufrechtzuerhalten. Der *independent actor*, als der die Theaterpuppe wahrgenommen wird, würde dominieren. Auch lokalisierte Tillis einen Widerspruch in diesem Ansatz, der darin besteht, dass Oszillation nur dann entstehen kann, wenn die Existenz der Puppe als bloßes Zeichen beim Zuseher – etwa im Zuge einer vollkommenen Illusionswirkung – nicht völlig ausgeblendet wird.

Jurkowski hingegen sprach von einer „opalescence of the puppet“ und meint damit „the double existence of the puppet, which is perceived ... both as puppet and scenic character“ (Henryk Jurkowski, in: Tillis 1992: 61). Dieses Schillern (*opalescence*) resultiert damit essenziell aus der Spannung zwischen den beiden zentralen Wahrnehmungs-Aspekten

Objekt (*object*) und Leben (*life*). Tillis entwickelt auf der Basis dieser Modelle den präziseren und sich – im Vergleich zu *opalescence* – eher selbsterklärenden Begriff der *double-vision*:

We would call the process double-vision, for, in the course of the performance, the audience sees the puppet, through perception and through imagination, as an object and as a life; that is, it sees the puppet in two ways at once. (Tillis 1992: 64)

Bei *double-vision* handelt es sich um einen geistigen Prozess, der während einer Puppentheateraufführung beim Zuseher abläuft. Die Puppe wird teils wahrgenommen, teils imaginiert, und dadurch gleichzeitig als Objekt und als Lebewesen rezipiert. Dies kann als fundamentale Tatsache angesehen werden, da die Theaterpuppe erst durch diesen Vorgang ihre Entität als solche erlangt. Voraussetzung dafür ist, dass sie die ihr gegebenen bzw. verliehenen Lebenszeichen (*signs of life*) vor ihrem Publikum entfaltet. Steve Tillis beschreibt dies so:

The puppet, properly speaking, exists only as a particular process of performance, in which the audience perceives a theatrical figure to be an object that is made to deploy abstracted signs of life, which encourage the audience to satisfy its psychological desire to imagine that the perceived object does, in fact, have life. (Tillis 1992: 64)

Wie aus den Erklärungen zur *double-vision* deutlich hervorgeht, spielt das Publikum beim Marionettentheater eine gewichtige Rolle – schließlich muss der Eindruck der Lebendigkeit der Puppe tatsächlich im Kopf des Zuschauers entstehen (vgl. Seite 65f).

Design, Movement, Speech

Für die Illusionswirkung, die sich beim Marionettentheater entfaltet, sind Aussehen, Bewegung und Sprache der Puppen entscheidend. Aus diesen drei Elementen konstituieren sich jene *signs of life*, die es den an sich unbelebten Objekten, die da an Fäden manipuliert werden, erlauben, in der Wahrnehmung eines versammelten Publikums Leben zu gewinnen.

Wie bereits durch die Formulierung der Definition angedeutet, sind diese Zeichensysteme bedingt variabel kombinierbar. Besonders die Sprache ist keine grundlegende Bedingung für funktionierendes Puppenspiel. Innerhalb jedes Zeichensystems sind die Permutationen der einzelnen Variablen annähernd unendlich. Die folgenden Modi sind also nicht als kategorisch, sondern exemplarisch zu verstehen. Die Gestaltung der Puppen kann naturalistisch (Tillis nennt die Herangehensweise *imitative*) oder selektiv bzw. übertreibend (*stylized*) oder gar gänzlich gekünstelt (*conceptual*) sein. Einen Sonderfall in der Illusionswirkung stellt ein

auf der Bühne präsenter Puppenspieler dar. Die Bewegungsinduktion durch den Puppenspieler kann im Einklang mit der Marionette, also ihrer Bauweise entsprechend (*imitative*), ihrer Bauweise trotzend (*stylized*) oder gegen ihre Bauweise gerichtet (*conceptual*) erfolgen. Die Sprache kann dem Charakter der Marionette angepasst sein (*imitative*), diesen konterkarieren (*stylized*) oder verzerrt klingen (*conceptual*). Einen Sonderfall würde hier ein auf der Bühne präsenter Sprecher bilden (vgl. Tillis 1992: 118).

Design

Zu den wichtigsten Variablen bei der Gestaltung von Marionetten gehören die Größe der Figur und die Materialien, aus denen sie besteht. Die Gesamtwirkung auf das Publikum ist nicht zuletzt davon abhängig, ob der Spieler auf der Bühne präsent ist oder nicht.

Es gibt es zwei relevante Größenverhältnisse beim Marionettentheater, die bestimmte Interpretationen auslösen können: Tillis spricht von relativer und absoluter Größe der Puppen. Die relative Größe betrachtet die Puppe im Kontrast zur Bühne, zum Bühnenbild mit seinen Requisiten sowie die Größenverhältnisse der Puppen untereinander. Die absolute Größe sieht die Puppen im Kontrast zu menschlichen Größenordnungen. Hier kann unterschieden werden, ob die Marionetten lebensgroß, über-lebensgroß oder entsprechend kleiner bzw. miniaturlich sind (vgl. Tillis 1992: 123).

Unterschiedlich große Puppen werden beispielsweise dann eingesetzt, um perspektivisch zu arbeiten (kleinere Puppen weiter hinten, größere im vorderen Bühnenbereich) oder um bestimmten Charakteren eine besondere Wirkung zu verleihen. So gestaltet man beispielsweise Bösewichte gerne etwas größer, um sie noch furchteinflößender, übermächtiger bzw. bedrohlicher wirken zu lassen.

Die Größe der Puppen ist grundsätzlich nur durch die technische Machbarkeit beschränkt, Miles Lee nennt eine Mindestgröße, die sich aus der optimalen Spielbarkeit ergibt:

It is extremely difficult with figures under eighteen inches to gain any sense of flowing movement or any feeling of balance and counter-balance throughout the body of the figure.
(Lee 1958: 46)

Lee spricht von einer Idealgröße von 24 bis 30 inches (umgerechnet 61 bis ca. 76 cm). Steve Tillis nennt als Gegenbeispiel die überlebensgroßen Puppen des *Bread and Puppet Theatre*, die bis zu 12 Fuß (entspricht rund 3 ½ Metern) in die Höhe ragen. Noch wesentlich größer werden die Riesen-Marionetten der französischen Straßentheater-Compagnie *Royal de Luxe*.

So maß die Figur des Berliner Tauchers, die Anfang Oktober 2009 zum zwanzigjährigen Mauerfall-Jubiläum vom Humboldthafen zum Brandenburger Tor unterwegs war, unglaubliche fünfzehn Meter Körpergröße, bei zweieinhalb Tonnen Gewicht. Abgesehen von 200 Helfern wurde ein ausgeklügeltes System aus Kränen und Gerüsten zur Führung und Bewegung dieses Riesen benötigt. Statt Fäden wurden Ketten bzw. für die Schifffahrt produzierte Seile eingesetzt.

Ob sie nun 40 Zentimeter oder 15 Meter groß sind: Entscheidend für ihre Formgebung ist immer die Art ihres Einsatzes. Sollen bestimmte Scheinwirkungen erzielt werden, oder gibt die Marionette mehr oder weniger freiwillig die gesamte Architektur ihrer Konstruktion dem Publikum preis? Je nach Entfernung vom Publikum können, wie bereits erwähnt, bestimmte Körperpartien oder Gliedmaßen der Puppen im verhältnismäßig übergroß gestaltet werden. Dies betrifft üblicherweise vor allem den Kopf und manchmal auch die Hände – kann aber je nach der gestalterischen Absicht variieren (vgl. Buschmeyer 1931: 62).

Auch wenn die Größe der Marionetten die verschiedensten Dimensionen erreichen kann: In Bezug auf das Aussehen der Figuren eröffnen sich dem Puppenbauer noch weit größere Möglichkeiten. So notiert etwa Buschmeyer: „Der Hersteller von Puppen kann sich in Form und Farbe allerhand leisten, ohne auf die Realität die geringste Rücksicht nehmen zu müssen“ (Buschmeyer 1931: 57). So frei wie die Wahl der Formen und Farben ist logischerweise auch die der Materialien. Batchelder konkretisiert: „Puppets being imaginative creatures, freedom can be taken with the materials out of which they are constructed“ (Marjorie Batchelder, in: Tillis 1992: 126). Die Wahl der Stoffe kann von deren Preis, von ihrer Eignung und Handhabbarkeit sowie von der kommunikativen Bedeutung abhängen, die sie in einem Puppenkörper entwickeln.

Es ist leicht zu erklären, dass eine Marionette, die aus Elfenbein gefertigt ist, neben einer Holzpuppe oder einer aus Stahl gefertigten Figur eine ganz andere Wirkung erzielt. Besonders bei der Gestaltung des Gesichtes sind Form, Material und Farbe Faktoren, die große Aussagekraft über das Wesen des Charakters der Figur transportieren. In bestimmten Kulturen sind mit dem Aussehen der Puppe gewisse Codes untrennbar verbunden, wie James Brandon erklärt:

In certain traditions, the color of a puppet's face or costume can bear communicative meaning. In the Javanese shadow-theatre, color is an important indication of mood or emotional state. A puppet with a gold wanda (face or face and body) indicates dignity and

calmness, while black can mean anger or strength. ... Red indicates tempestuousness or fury. ... Youth or innocence may be shown by a white face.

(James R. Brandon, in: Tillis 1992: 128)

Einen weiteren eigentümlichen Aspekt der Marionetten stellt naturgemäß ihre weitgehend unveränderliche Mimik dar. Lothar Buschmeyer erwähnt in einer Fußnote Ivo Puhonnys Aufsatz *Über die Physiognomie der Marionette*, worin der verdiente deutsche Puppenspieler „der Mimik von innen, die die Puppe infolge ihrer starren Physiognomie nicht besitzt, eine durch Wirkungen von außen (Bewegungen des Kopfes in Licht und Schatten) entstehende Mimik“ gegenüberstellt (in: Buschmeyer 1931: 63). Man kann also in diesem Zusammenhang nicht unbedingt von einer inneren, sehr wohl aber von einer äußeren Mimik sprechen.

Buschmeyer erläutert:

Ein Gesichtsausdruck entsteht und scheint sich allein schon durch die Bewegung des Kopfes zu verändern, wenn Licht und Schattenwirkung in einem starren Gesicht wechseln. Die Puppe besitzt also eine gewisse Mimik, und die Kunst des Puppenherstellers besteht darin, die Physiognomie der Puppe so zu gestalten, daß sie bei der Körperbewegung lebendig wird. Der Gesichtsausdruck, den die Puppe ihrer Rolle entsprechend bekommen hat, wird je nach Handhabung gesteigert oder gemildert werden können. (Buschmeyer 1931: 63)

Die hier angeführten Beobachtungen Puhonnys und Buschmeyers sind ein Teil des Mysteriums Puppentheater, wie es seit Jahrzehnten oder gar Jahrhunderten rezipiert wurde. Wenn diese beiden von einer starren Gesichtsmimik ausgehen, so ist dies sicherlich in den allermeisten, aber eben doch nicht in allen Fällen zutreffend. Mit den im Laufe der Zeit immer größer werdenden technischen Möglichkeiten sind neue Lösungen für Marionetten und deren mimische Fähigkeiten entwickelt worden.

Das anatomische Detail, welches wohl als der wichtigste Bedeutungsträger für (menschliche) Mimik gelten kann, sind die Augen. Sie werden nicht umsonst als Spiegel der Seele bezeichnet. Wenn eine Puppe durch einen einfachen Mechanismus, also einen weiteren Faden, der durch den Kopf der Figur führt und die Augenlider hebt und senkt, *sehen* kann, erlaubt dies dem Puppenspieler, eine Vielzahl weiterer Informationen über den Gemütszustand einer Figur auszudrücken.

Abgesehen von der vitalen Unterscheidung zwischen Tod und Leben, Schlafen und Wachsein kann das Publikum im entsprechenden Moment etwa an den geschlossenen Augen eines Charakters auch Gefühlsregungen wie Scham, Trauer Hingabe, Liebe uvm. ablesen. Voraussetzung dafür ist naturgemäß, dass die Augenbewegungen für das Publikum

gut sichtbar und die Augen selbst entsprechend gestaltet sind. Bei entsprechender Ausführung muss es aber nicht nur beim Öffnen und Schließen der Augenlider bleiben. Den Entwicklungen marionettistischer Gesichtsmimik sind grundsätzlich keine Grenzen gesetzt. Auf Jahrmärkten und bei Straßenartisten begegnet man immer wieder Marionetten mit außergewöhnlichen Fähigkeiten. Dazu gehören etwa hochspringende Hüte, gelegentlich auch im Verbund mit den darunterliegenden Köpfen, oder herausspringende Augen und Zungen, die beispielsweise dann gerne zur Anwendung kommen, wenn eine attraktive Person an der Marionette des Gauklers vorbeispaziert. Aber auch auf dem Gebiet der naturalistischen Nachbildung sind Weiterentwicklungen zu beobachten. Besonderen Eindruck hinterlassen Figuren mit beweglichen Pupillen. Hier ist man versucht, vom *Blick* einer Marionette, bzw. der gelungenen Imitation eines solchen, zu sprechen. Die größte Herausforderung im Puppenbau stellt aber zweifellos die Nachbildung der menschlichen Haut dar. Gerade im Bereich der Mimik, wo charakteristische Fältchenbildung wesentlich zu Ausdruck und eindeutiger Wiedererkennung von Gesichtern beiträgt, stehen die Puppensculptoren vor scheinbar unüberwindlichen Hürden. Es ist aber meines Erachtens durchaus wahrscheinlich, dass man eines Tages Marionetten bewundern kann, die beim Lachen ihre Mundwinkel nach oben ziehen und deren Haut im Bereich der Wangen und Augenwinkel sich in kleine Fältchen legt. Die hierzu nötigen Materialien sind längst entwickelt, man denke an die hyperrealistischen Masken, wie sie in Film und Theater Verwendung finden.

Aus welchem Holz können Marionettenfiguren nun geschnitzt sein? Aus welchen Stoffen können sie gefertigt werden? McPharlin präsentiert eine Liste von gebräuchlichen Puppenmaterialien, die auf E. G. Craig zurückgeht: „Paper, cardboard, hide, zinc, wood, cloth, papier mâché, and gesso“ – zu dieser fügte McPharlin noch hinzu: „Various modern synthetics, such as Plastic Wood; rubber, cut or molded; ceramics... metal, glass, stone, fiber...“ (Paul McPharlin in: Tillis 1992: 126). Es wird ersichtlich, dass grundsätzlich jeder dem Menschen verfügbare, einigermaßen werktaugliche Stoff zum Puppenbauen herangezogen werden kann. Bezugnehmend auf die bereits dargelegte Kategorisierung der Gestaltungsmöglichkeiten in *imitative*, *stylized* bzw. *conceptual* führt Steve Tillis aus:

It would seem safe to suggest, however, that when material-signs are deployed in a relative self-effacing way, as is often the case with cloth, wood, and foam and styrofoam plastics, they tend towards the lifelike and imitative end of the continuum. Similarly, when materials are deployed in a way that calls some attention to them, as is often the case with leather, fibers, buttons, and zippers, their quality has a self-exaggerating aspect, and they tend toward the stylized part of the continuum. And when materials are deployed in a way that

insistently calls attention to them, as is often the case with less frequently used materials such as metals, glass, and, interestingly, living flesh, they tend towards the unlikeliest, conceptual end of the continuum. (Tillis 1992: 128)

Materialien, Texturen und Farben können als wichtige Bedeutungsträger für den Charakter einer Figur angesehen werden. Sie können sogar Auswirkungen auf den möglichen Grad der Einfühlung in die Charaktere haben und entscheidend dafür sein, ob die Puppen eher als imitativ, stilisiert oder konzeptuell wahrgenommen werden.

Das Aussehen und die visuelle Wirkungskraft einer Marionette sind erfahrungsgemäß untrennbar mit ihrem Bewegungsapparat verbunden. Einerseits stellt dieser das Skelett und Baugerüst der Figur dar und beeinflusst so deren Formgebung entscheidend. Andererseits definiert erst der Bewegungsmodus das vollständige Erscheinungsbild der Figur.

Movement

Die entscheidenden Parameter für die Bewegung der Marionetten setzen sich im Gegensatz zu jenen des Aussehens nicht aus verschiedenen Zeichensystemen zusammen. Die entsprechenden Zeichen sind ja noch nicht grundsätzlich als solche vorhanden, sondern entstehen erst mit jeder einzelnen Bewegung. Die einzelnen Variablen entstehen also aus den in der Puppe angelegten Möglichkeiten, Mobilität zu entfalten. Diese umfassen einerseits, wie bereits im Abschnitt zur Bauweise erwähnt, den Führungsmechanismus (*control mechanics*) sowie die Kontrollpunkte und Gelenkverbindungen (*control points, articulation points*) als, wie Tillis sie bezeichnet, *intrinsische*, also in der Puppe angelegte Faktoren. Andererseits kann auch durch externe Mittel, konkret Bühnenbild und besonders Beleuchtung, eine Bewegungssillusion bewirkt oder verstärkt werden. Die einzelnen intrinsischen Bewegungskriterien sind untrennbar mit der entsprechenden Puppenspielart verbunden. Anhand dieser lassen sich auch grundsätzlich sämtliche Spielvariationen eindeutig beschreiben und charakterisieren (vgl. Tillis 1992: 134f).

Im Falle der im Fokus stehenden Marionette basiert der Führungsmechanismus auf den vom Spieler gehaltenen Fäden, an denen die Figur hängt. Die Bewegung wird durch die entgegengesetzt wirkenden Kräfte des an den Fäden ziehenden Spielers einerseits und der Schwerkraft andererseits erzielt. Es ergeben sich aus diesem Prozess drei verschiedene Bewegungsmuster. Man kann hebende und fallende, sowie schwingende Bewegungen beobachten. Erstere unterliegen einerseits der Bewegungsgeschwindigkeit des Puppenspielers und

andererseits dem den Gesetzen der Schwerkraft folgenden Eigengewicht der Figur bzw. der einzelnen Gliedmaßen. Eine abwärts orientierte Geste kann daher nicht schneller als die auf den Puppenkorpus einwirkende Erdanziehungskraft ausgeführt werden. Für die pendelartigen Bewegungsmuster der Marionette ist die Länge der Fäden entscheidend. So bewirkt ein längerer Faden nuanciertere, sanftere und weniger unmittelbare Schwingungen. Miles Lee bemerkt zur Fadenlänge:

The greater the length of string between the figure and the control..., the greater is the possibility of flowing movement and gesture for the figure. Ideally, therefore, the higher the manipulator is able to stand above the acting area, the better the movement which can be obtained for the performing figure. ... The ideal length of string for a figure thirty to thirty-six inches high is between seven and eight feet. (Lee 1958: 61)

Der Pendeleffekt tritt grundsätzlich bei jedwedem Fadenzug ein. Er ist entweder solange zu beobachten, bis er sich selbst erschöpft, bis der Puppenspieler Konträrbewegungen ausführt oder die Schwingungen der Figur – etwa beim Gehen – durch Bodenkontakt gebremst werden (vgl. Tillis 1992: 135f). Lothar Buschmeyer notiert zu den Bewegungsmöglichkeiten der Marionette:

Der Puppenspieler kann seine Figuren springen, fliegen, sich überschlagen, sich um ihre eigene Achse drehen, auf dem Kopfe tanzen und dann wieder nahezu wie Menschen einhergehen lassen, so daß sie, von dem Gesetz der Schwere und den Beschränkungen der Muskelkräfte befreit, gleichsam mit einer geheimnisvollen Macht über den freien Raum begabt erscheinen. (Buschmeyer 1931: 75)

Buschmeyer erliegt – ebenso wie Bensky – augenscheinlich der Verlockung, die Marionette als unlimitiert bewegliches Objekt einzustufen und sie von den Gesetzen der Schwerkraft freizusprechen. Er erkennt aber nicht nur ihre besonderen Flugeigenschaften oder ihre Eignung zum Tanz, sondern auch ihre ruhigeren Seiten:

Die Marionette hinwieder bietet die Möglichkeit zu fein abgestuften, meist etwas zaghaften, tastenden Bewegungen; sie hat immer etwas vorsichtig Tastendes in ihrer Bewegung, wie auf einem feinen Instrument vermag man Melodien auf diesen Fäden als Bewegung zu spielen. (Buschmeyer 1931: 73)

Das Zaghafte, vor allem aber das Tastende sind tatsächlich mitunter charakteristische Merkmale der typischen Marionettenbewegung. Immer wieder erlebt man sie schwebend, leicht zitternd. Als wären sie unentschlossen oder würde eine Spur Unsicherheit in ihrem Tun mitschwingen. Eine gewisse, den Handlungsspielraum einengende Unbeholfenheit stellt auch die nur bedingt vorhandene Brauchbarkeit ihrer Hände dar. Nur wenige Marionetten,

besonders im westlichen Raum, sind so konstruiert, dass sie mit ihren Händen Tätigkeiten wie das bereits erwähnte Klavierspielen oder das Halten oder Transportieren von Gegenständen ausführen können. Zumeist werden Gegenstände zwischen beiden Händen eingeklemmt, bzw. geschickt auf die Hände montiert. Höchst selten sieht man Marionetten, die nach etwas greifen können. Gelegentlich helfen sich Puppenspieler hierbei mit Haken oder bestimmten zangenähnlichen Mechanismen. Im Allgemeinen jedoch ist die Marionette unfähig, den nötigen Druck auszuüben, um Gegenstände festzuhalten.

Auch das Schlagen gehört nicht zu den Spezialitäten der Marionette. Sie ist dessen nur insofern mächtig, als sie etwa einen Prügel auf ihr Opfer fallen lassen kann. Als weiterer Schwachpunkt wird oft auch das Gehen genannt. So meint Scheurmann in seinem Handbuch der Kasperei:

Die Marionette hat aber selbst bei guter Führung immer etwas Unwahres, Steifes, Abgehacktes, besonders in den Bewegungen der Füße.

(Erich Scheurmann, in: Buschmeyer 1931: 71)

Es ist grundsätzlich eine zutreffende Beobachtung, dass das Gehen und Laufen nicht zu den großen Stärken der Marionetten gehört. Doch ist dies nicht zuletzt auch eine Frage der Komplexität der Puppe und der Virtuosität ihres Spielers. Bei fernöstlichen Marionetten, wo oft mehr Wert auf technische Perfektion als auf den Gang der Handlung gelegt wird, findet man durchaus Marionetten, die einen edlen und glaubwürdigen Gang auf die Bühne bringen. In westlichen Traditionen wird hingegen des öfteren auf diesen Aufwand verzichtet, vielleicht auch, um schneller in der Produktion, also bei Entwicklung und Bau der Marionetten sowie der Probenzeit, und Dramaturgie der Stücke voranzukommen. Generell wird auf überordentliches Schreiten auch zugunsten einer schneller ablaufenden Handlung verzichtet. Das Gehen dauert einfach verhältnismäßig lang und wirkt dann oft gesetzt. Besonders beim Laufen bekommen die Marionetten größere Probleme, wie Tillis erläutert:

Marionettes cannot *run* well, for although their legs can be lifted up quickly enough, they cannot be lowered back to the ground any faster than the pull of gravity. The only way to have a marionette *run* is to hide the legs with a long skirt or gown, or abandon any pretense to imitative movement and just whisk it along with as much leg movement as possible.

(Tillis 1992: 136)

Die Bewegungsmöglichkeiten der Marionetten werden nicht nur durch den Kontrollmechanismus, sondern auch durch die Kontrollpunkte bestimmt. Kopfbewegungen werden

wesentlich variabler und ausdrucksstärker, wenn mehrere Fäden am Kopf befestigt sind. Steve Tillis erklärt den Vorteil einer mehrfachen Anknüpfung:

For example, control points on the sides of the head, as opposed to a single such point on the top of the head, allow for the head to be pivoted from side to side, as well as up and down, although the control mechanics and the articulation of the puppet remain unchanged. (Tillis 1992: 137)

Der Kopf kann in verschiedene Richtungen geneigt werden, ohne das gesamte Spielkreuz zu stark mitbewegen zu müssen. Die Ausdruckskraft der Marionette wird durch diese Maßnahme um einige Facetten bereichert. Ebenso richtet sich auch die Zahl der Gelenkverbindungen nach den Erfordernissen und Phantasien ihrer Erzeuger und Spieler. Die bereits als Beispiel angeführte Klavierspieler-Marionette könnte möglicherweise an jedem Finger zumindest ein Gelenk sowie einen Kontrollpunkt besitzen (vgl. Tillis 1992: 138).

Während der Marionette gelegentlich – wie etwa von Scheurmann – vorgeworfen wird, wenig beseelt und mechanisch zu wirken (vgl. Buschmeyer 1931: 71), so hat sie doch auch aufgrund ihrer Bewegungsart zahlreiche Bewunderer, Fürsprecher und Animatoren gefunden. Stellvertretend für diese kann der Gründer des St. Galler Marionettentheaters, Hermann Scherrer, angeführt werden:

Es ist eine Selbstverständlichkeit in allem, was sie tut, nichts Geheucheltes, nichts Gemachtes und nichts Gesuchtes. Über sie ist eine Vollkommenheit ausgegossen, weil ihr Wesen sich ganz in dem erschöpft, was sie darstellt. So hat sie auch jene Sicherheit und Ruhe, die wir als klassisch empfinden, jenes Beharrende, Gemessene, Würdevolle. (Hermann Scherrer, in: Buschmeyer 1931: 78)

In der einschlägigen Literatur wird häufig die Ansicht vertreten, dass die Bewegung der wichtigste Faktor von den drei genannten, *design*, *movement* und *speech* wäre. Steve Tillis erläutert die für diese Annahme sprechenden Argumente:

The design of a puppet may be radically unlikelike, presenting the audience with signs so unrepresentative of a given character as to be unintelligible by themselves. ... Likewise, the speech of a puppet may be radically modified, or the puppet may be given no speech at all, presenting the audience with signs that are either unintelligible or nonexistent. ... The general movement of the puppet must be intelligible as character movement, or else the design and speech, whatever their representational quality, will be nothing more than plastic art and oratory. (Tillis 1992: 133f)

Auch wenn eine Figur durch lebensferne Gestaltung und fehlende oder allzu abstrakte Sprache sich dem Publikum kaum als Bühnencharakter erschließt, so kann bzw. muss hingegen die Bewegung immer dafür sorgen, dass dies eben doch geschieht. Sie muss der Figur entsprechen, typisch sein. Allzu abstrakte, aus der Rolle fallende Bewegungen lassen beim Zuschauer keine Charakterwahrnehmung bzw. Einfühlung zu.

McPharlin wies bereits darauf hin, dass im Falle eines Gesprächs zweier Figuren auf der Bühne die Sprechende sich zu bewegen und die Zuhörende stillzuhalten hat, da sonst das Publikum nicht in der Lage wäre, die Stimme einer Figur zuzuordnen (vgl. Tillis 1992: 134). Besonders wenn es zu Gruppenszenen mit Dialogen kommt, kann das Bild mehrerer regloser Figuren allerdings sehr abstrakt anmuten – eine Tatsache, die McPharlins Theorie nicht unbedingt unterstreicht. In einem solchen Fall kann sich der Puppenspieler beispielsweise dem Vorbild von Jan Svankmajer folgend mit der gelegentlichen Darstellung von Atmungsbewegungen der zuhörenden Figuren helfen.

Wie bereits gezeigt wurde, sind Marionetten zu allerhand verschiedenen Bewegungen fähig. Perfektion bleibt der einzelnen Marionette jedoch versagt. Sie kann, um das Bild wieder aufzugreifen, nicht gleichzeitig Klavierspieler- und Turmspringerfigur sein. Es gibt allerdings einen durchaus praktikablen Ausweg aus dieser Not, wie der russische Puppenspiel-Papst Sergei Obraztsov verrät:

To make a puppet which can perform all the physical movements of a human being is impossible. One cannot, for example, make a puppet able to shave, bathe, jump from a height, sail a yacht, dance a waltz and do handstands. ... The hero of our play *Two-Love to Us* has to do all these in the course of the plot. That is why we have had to make a series of puppets, which appear outwardly the same but whose anatomical structure varies. The spectator's impression is that he has seen only one puppet throughout the whole play. In fact, there are thirty of them. (Sergei Obraztsov, in: Tillis 1992: 143)

Ebenso einfach und logisch wie genial: die Konstruktion mehrerer ident aussehender Puppen mit unterschiedlichen Bewegungsfähigkeiten. Wer jetzt bereits vorausschauend auf die Möglichkeiten des Kinos blickt, der hat sicherlich schon längst den Gedanken an einen ganz bestimmten Mehrwert dieser Kunstform im Zusammenspiel mit dem Marionettentheater vor Augen.

Speech

Von den drei genannten Zeichensystemen, aus denen sich die Kommunikationsleistung der Puppe mit dem Publikum konstituiert, ist jenes der Sprache das am meisten diskutierte. Dies ist insofern leicht nachvollziehbar, als ja Gesprochenes oder Gesungenes im Regelfall außerhalb des Puppenkörpers hervorgebracht wird. Man könnte sagen, es gehört körperlich gesehen am wenigsten zur Marionette dazu. Ähnlich wie beim Film, wo Bild- und Tonspur in der Regel getrennt voneinander produziert und später wieder zusammen eingespielt werden, entsteht der audiovisuelle Gesamteindruck der Kunstform Puppentheater erst beim Zuschauer selbst. Auf Erfahrungswerten und einschlägigen Reizen basierend, ordnet er Gesehenes und Gehörtes einander zu. Es findet permanent ein Vorgang der Synchronisation im menschlichen Gehirn statt. Dieser Prozess wird beim Marionettentheater alternativ interpretiert. Sprachliche und visuelle Reize sind gleichermaßen modifiziert. In den meisten Fällen geht auf der Puppenbühne die Sprache, trotz aller technischer Errungenschaften immer noch ein organisches, menschliches Erzeugnis, eine Verbindung mit einem künstlich geschaffenen Puppenkörper ein. Die gefühlten Größenverhältnisse laufen da leicht aus dem Ruder – wieso sollte etwa eine 40 Zentimeter große Holzfigur das Stimmvolumen eines erwachsenen Menschen haben? Von den lauterzeugenden und artikulatorischen Fähigkeiten wird ohnedies bereits abstrahiert. Die diegetisch erwünschte Schallquelle (innerhalb der Puppe) ist in den allermeisten Fällen nicht identisch mit der effektiven Schallquelle. Entweder ein auf der Bühne sichtbarer Sprecher verfremdet die Szenerie, oder eine externe Tonanlage liefert mehr oder weniger stark modifizierte Stimmen. Kurz gesagt passt vieles beim Verhältnis Schauspieler-Stimme auf den ersten Blick möglicherweise nicht zusammen. Sich auf eine von Samuel Foote überlieferte Anekdote über den römischen Redner Livius Andronicus stützend, der sich nach zahlreichen geforderten Zugaben bzw. Wiederholungen einer bestimmten Passage seiner Zuhörerschaft verweigerte und nur noch bereit war, seinen eigenen Text, den nun ein Schüler an seiner Statt vortragen sollte, gestisch-mimisch zu untermalen, gelangt Jurkowski zur doch etwas überraschenden Auffassung, dass die Trennbarkeit von sprechendem Objekt und physischer Wortquelle das bezeichnende Charakteristikum des Puppentheaters darstellt (vgl. Tillis 1992: 146). Foote selbst schloss nämlich in diesem Zusammenhang: „Here, gentlemen, by separation of the personage, you have the puppet complete“ (in: Tillis, 1992: 146).

Klarerweise würde trotz dieser Trennung der audiovisuellen Quellen niemand der Anwesenden Livius Andronicus für eine Puppe gehalten haben. Ein wahrer Kern liegt jedoch durchaus in dieser Beobachtung. Ähnlich wie beim Film, wo Ton und Bild separat verarbeitet werden und einander erst auf der Master-Kopie bzw. bei der Vorführung wieder begegnen, war auch die Trennung von handelnder Figur und Tonquelle seit jeher eines der primären Merkmale des Puppenspiels.

Es gibt aber auch höchst verwunderliche Beispiele, wo allein der Gebrauch der Sprache im Radio beim Zuhörer die Vorstellung einer Puppe auslöste. Als Beispiel nennt Jurkowski den Bauchredner Peter Brough und seinen fiktiven Konterpart Archie Andrews, der in den 1950er Jahren im BBC-Radio zu hören war. Wenn nun so etwas wirklich möglich ist, warum sollte dann die Sprache nicht tatsächlich das wichtigste Zeichensystem beim Puppentheater sein? Tillis klärt den aus einleuchtenden Gründen ohnehin gar nicht so mysteriösen Sachverhalt folgendermaßen auf:

It is likely that the radio audience of Peter Brough, or similarly, of Edgar Bergen in America, is aware, through previous knowledge, of the existence of the puppets Archie Andrews or Charlie McCarthy, and that their attribution of speech to them, as puppets, is a function of this previous knowledge, and not of the speech delivery alone.

(Tillis 1992: 147)

Die von Tillis genannten Puppensendungen im Radio funktionierten vermutlich deshalb, weil die Zuhörer die entsprechenden Puppenfiguren bereits kannten. Die Vorstellung einer Puppe allein aufgrund einer bestimmten Stimme basiert also eher auf dem Gedächtnis, auf bereits zuvor gesehenen Puppen. Dennoch, das Gehirn ist offenbar bereit, einem Objekt eine menschliche Stimme zuzuordnen, und selbst bei deren Abwesenheit die Figur zur Stimme zu imaginieren.

Tillis fasst die besondere Stellung von Sprache am Puppentheater im Vergleich zu *design* und *movement* in drei Punkten zusammen. Erstens, Sprache kann als einziges der drei Zeichensysteme vollständig weggelassen werden. Es ist nicht schwer zu beweisen, dass Marionetten auf dem Gebiet der Pantomime starke Wirkungskraft entfalten können. Ein Beispiel stellt der Sketch *Frog and Blocks* von Bart Roccoberton Junior dar, der das Publikum auch ganz ohne Sprache und Text an das Geschehen fesselt. Zweitens kann Sprache, auch in Verbindung mit Spezialeffekten und Musik, durch analoge oder digitale Verfahren aufgezeichnet und wiedergegeben werden, sie kann also dem Geschehen auf der Puppenbühne automatisiert zugespielt werden, „without affecting the audience’s sense of the puppet as

perceived object and imagined life“ (Tillis 1992: 150). Den Unterschied, den der sogenannte *prerecorded dialogue* gegenüber dem synchronen Sprechen auf der Bühne macht, ist der Wegfall von Spontaneität ebenso wie das Hinzukommen einer möglichen Fehlerquelle. Wenn auf der Bühne etwas Unvorhergesehenes passiert, laufen Ton und Bild leicht aus dem Ruder. Dies kann dann unter Umständen zu peinlichen, bei geistesgegenwärtiger Reaktion des Spielers auch höchst unterhaltsamen Situationen führen. Dafür wird andererseits durch eine vorab produzierte Tonspur die Organisation eines akustischen Universums möglich. Der dritte Unterschied zu den Zeichensystemen *design* und *movement* besteht, wie bereits angedeutet, darin, dass Sprache mehr im realen Leben verortet ist und generell von einer menschlichen, also nicht künstlichen Stimme erzeugt wird. Welche Möglichkeiten nun gefunden werden, die Sprache und Tonebene so zu gestalten, dass sie möglichst gut mit dem Aussehen und den Bewegungen der Figuren harmoniert, kann als entscheidendes Moment für das Gelingen einer Aufführung angesehen werden (vgl. Tillis 1992: 150f). Tillis nennt folgende Faktoren und erläutert deren Funktionsweise im Zeichensystem Sprache:

The major variables within the sign-system are paralinguistic features, dialect/language, voice modification, and the on-stage presence or absence of the living speaker(s). These variables can act as signs in themselves, as do the variables in the sign-system of design, or as generators of signs, as do the variables in the sign-system of movement.

(Tillis 1992: 151)

Es erscheint in diesem Zusammenhang nicht notwendig, detailliert auf die einzelnen Variablen einzugehen, es genügt, sich die verschiedenen Möglichkeiten der Stimmmodulation, wie etwa Lautstärke, Tonlage, Klangfarbe, Tempo, Tonfall, Rhythmus und Artikulation vor Augen bzw. vor Ohren zu führen (vgl. Tillis 1992: 151). Dazu kommen noch Modulatoren innerhalb und außerhalb des Mundes – wie etwa die Kazoo oder Vogelpfeifen – sowie eben diverse elektronische und digitale Verfahren. Gerade letztere bieten eine nahezu unerschöpfliche Reihe von Effekten und Modifikationsmöglichkeiten.

Von Bedeutung sind im Rahmen dieser Arbeit besonders die Unterschiede des Zusammenwirkens von auditiven und visuellen Reizen im Marionettentheater gegenüber dem Film (vgl. Seite 118). Stimmmodifikation ist nicht nur von Belang, wenn es darum geht, den Puppen auf der Bühne charakteristische, möglichst passende Stimmen zu verleihen, sondern auch zur Unterscheidung verschiedener Charaktere eines Stückes. Dieses Problem stellt sich besonders dann, wenn das Marionetten-Unternehmen aus nur einer oder wenigen Personen besteht.

Wie bereits erwähnt fanden die Puppenspieler rund um die Welt hierfür die verschiedensten Lösungen – nicht nur Stimmen wurden auf alle erdenklichen Weisen modifiziert, sondern auch Syntax und Grammatik: Bogatyrev berichtet von tschechischen Marionettenkünstlern, die ihre *upper class heroes* laufend Grammatikfehler machen ließen, um sie vom korrekt sprechenden Bauernvolk abzuheben (vgl. Tillis 1992: 152).

Aspekte zum Publikum

Publikum im Marionettentheater

Wie bereits aus den Definitionen von Tillis und Bensky hervorgegangen ist, spielen beim Marionettentheater nicht nur formgebende Kriterien eine Rolle. Beide betonen in ihren Arbeiten die Wichtigkeit und Funktion des Publikums. Bei Tillis steht das vom Publikum hervorgebrachte Verlangen nach der Lebendigkeit der Puppe bzw. deren Rezeption als lebendiges Wesen im Mittelpunkt. Bensky erhebt das Publikum zum eigentlichen Schöpfer der *realen* Existenz der Marionette, die sie erst durch ihr Spiel erlangt (vgl. Tillis 1992: 65 bzw. Bensky 1971: 79).

Das Verständnis der jeweiligen Rezeptionsbedingungen der beiden aufeinander treffenden Kunstformen Marionettentheater und Film kann als bedeutend für die vorliegende Arbeit angesehen werden. Dies sollte naturgemäß Anlass dazu geben, diesen Faktor intensiv zu behandeln – ein Unterfangen, das im gegenwärtigen Arbeitskontext nur in einem gewissen Umfang ausgeführt werden kann. Wie in vielen Bereichen dieser Arbeit müssen einzelne Beobachtungen von markanten Phänomenen ausreichen. In diesem Sinne soll versucht werden, theatrale Rezeption und Kinorezeption am Ende des ersten, theater- und theorieorientierten, bzw. zu Beginn des zweiten, die Marionetten im Film analysierenden Teils dieser Arbeit gegenüberzustellen. Die Bruchlinie zwischen erstem und zweitem Abschnitt zieht sich also mitten durch dieses Kapitel, da das Publikum logischerweise ein universales Bindeglied zwischen allen Kunstformen darstellt.

Der Begriff *Publikum* bezeichnet dem *Neuen Brockhaus* zufolge im weiteren Sinne eine Öffentlichkeit, im engeren Sinne die „Gesamtheit der an einer Veranstaltung Teilnehmenden“ sowie eine Zuhörer-, oder Leserschaft (vgl. Bd. 4, 1980: 298). Ein Publikum existiert nur auf Zeit, beim Marionettentheater also mehr oder weniger für die Dauer einer Aufführung. Danach zergliedert es sich ebenso unnachvollziehbar und geheimnisvoll, wie es sich zusammengesetzt hat. Gleich wie ein Filmpublikum, ein Theaterpublikum, ein Zirkus-

publikum, etc. konstituiert es sich für einen bestimmten Zeitabschnitt aus einer großen homogenen Masse. Führt man sich eine Straßenperformance eines Puppenspielers vor Augen, befindet sich das Marionetten-Publikum sogar in einem permanenten Wandel, es konstituiert sich von Augenblick zu Augenblick neu: Menschen bleiben eine Zeit lang stehen und fungieren nur temporär als Zuschauer. Passanten werfen nur im Vorbeigehen einen kurzen Blick auf das Spektakel. Dass ein Zuseher für die gesamte Dauer der – ohnedies meist in einer Art Endlosschleife dargebrachten – Aufführung anwesend ist, stellt hier eher Ausnahme- denn Regelfall dar.

Entscheidend für die Wirkungsweise einer Kunstform ist nicht nur das Publikum in seiner Homogenität oder Heterogenität, sondern auch der einzelne Zuschauer und die Interaktion der Zuschauer untereinander. Für detaillierte Analysen des Zuschauerverhaltens wäre daher eine eigens durchgeführte Studie an einem geeigneten Sample von Personen interessant. In diesem Kontext wird jedoch eine Beleuchtung gewisser bereits beobachteter Rezeptionsmuster ausreichen müssen.

Unverzichtbarkeit eines Publikums

No audience. No echo. That's part of one's death, wrote Virginia Woolf in her diary at the start of World War II. (Blau 1990: 1)

Die Aufführungssituation beim Puppentheater ist in ihrer Grundkonfiguration dieselbe wie am *großen* Schauspieler-Theater. Hier kommt dem Publikum eine gewichtige, weil Theaterkonstituierende Rolle zu. In Wolfgang Tills großartigem Handbuch zum Münchner Puppentheatermuseum steht zu lesen:

Das Publikum. Sieht man sich ältere graphische Darstellungen von Puppenspielen an, findet man es immer miteinbezogen, mit dargestellt. Das Publikum ist selbstverständlicher Teil des ganzen Spektakels. *Wenn du mir, geliebter Leser, in die geweihten Räume eines Puppenspiels folgen willst, so findest Du in einer mittelmäßig großen Stube, umdüstert vom traulichen Dunkel des Tabakqualms, eine höchst anziehende Gesellschaft vor einer kleinen Bühne versammelt. Kutscher, Köchinnen, Kinder, Handwerksburschen, vorzüglich aber Mitglieder des Soldatenstandes und Studenten harren mit gespannter Neugier auf das Emporrollen des Vorhanges...*

(anonym, Berliner Puppenspiel 1835; in: Till 1986: 10)

Dieses sprachliche Bild aus dem Berlin der 1830-er Jahre kann paradigmatisch für die zahlreichen bei Till reproduzierten Puppenspieldarstellungen stehen: Mit großer Wahr-

scheinlichkeit ist zumindest ein Teil des Publikums mit abgebildet. Es ist, wie auch immer es sich zusammensetzt, vom Puppenspiel einfach nicht wegzudenken.

Susan Bennett lässt zu Beginn ihrer sehr hilfreichen und allgemein lesenswerten produktions- und rezeptionstheoretischen Arbeit *Theatre Audiences. A Theory of Production and Reception* Jerzy Grotowski zu Wort kommen: „Can theatre exist without an audience? At least one spectator is needed to make it a performance“ (Bennett 1990: 1). Derselben Ansicht ist auch Peter Brook, der seinen Theatertheorie-Klassiker *Der Leere Raum* mit folgenden Sätzen beginnt: „Ich kann jeden leeren Raum nehmen und ihn eine nackte Bühne nennen. Ein Mann geht durch den Raum, während ihm ein anderer zusieht; das ist alles, was zur Theaterhandlung notwendig ist“ (Brook 1968: 27). Auch wenn man sich eine solche Versuchsanordnung als abstrakte Form mit einem Schauspieler und einem Zuseher vielleicht besser vorstellen kann als etwa beim Urania-Kasperl: Es haben in der Weltgeschichte sicherlich unzählige Puppentheateraufführungen in einem solchen Intimitätsformat (z. B. an ebenso unzähligen Kinderbettkanten) stattgefunden.

Unentbehrlich ist eine Zuseher- und Zuhörerschaft nicht nur für das der Definition gerecht werdende Zustandekommen einer dem Begriff *Theater* entsprechenden Situation. Auch als Existenzsicherung der Künstler spielt das Publikum eine bedeutsame Rolle, wie Susan Bennett betont:

The survival of theatre is economically tied to a willing audience – not only those people paying to sit and watch a performance but increasingly those who approve a government, corporate, or other subsidy. (Bennett 1990: 4)

Ein Publikum – wohl nicht nur wie in diesem Fall das Theaterpublikum – ist in jedweder Zusammensetzung immer auch ein Abgesandter seiner jeweiligen Gesellschaft, mit der es in Interaktion steht. Es fungiert als Rezeptor und Verstärker von Botschaften ebenso wie als Vermittler zwischen den Welten innerhalb und außerhalb des Theaters oder Kinos, wo es den kulturellen Wert der jeweiligen Kunstform in der Gesellschaft mitbeeinflusst, allein schon durch das Sprechen oder auch Schweigen darüber.

So eigenständig und autark der Antrieb des Menschen, Kunst hervorzubringen, seit jeher sein mag – der Kunstsektor stellt für viele Menschen eine Lebensgrundlage dar. Von möglicherweise vorhandenen Mäzenen abgesehen, ist das ökonomische Überleben des Künstlers vielleicht heute mehr denn je von der Wertschätzung des Publikums und somit der Gesellschaft im Allgemeinen und ihren Macht- und Förderverhältnissen im Speziellen

abhängig. Das Dreiecks-Verhältnis Kunst-Publikum-Gesellschaft hat sich im Lauf der Geschichte stark verändert und verkompliziert. Wie Richard Schechner festhält, war die soziale Funktion des Theaters im antiken Griechenland viel unmittelbarer:

The Greek amphitheatre is open, beyond and around it the city can be seen during performances which take place in daylight. It is the city, the *polis*, that is tightly boundaried geographically and ideologically. (Richard Schechner, in: Bennett 1990: 3)

Bennett zeichnet die Entwicklung des Publikums seit jener Zeit nach und stellt einen fortschreitenden Wandel fest – jedoch nicht nur auf sozialer Ebene. Auch die Art und Weise, wie das Publikum das Dargebotene antizipiert, ändert sich. Bennett zitiert Meyerhold, der in seinen Schriften zur Kreativität des Publikums vermerkt: „How did medieval drama succeed without any stage equipment? Thanks to the lively imagination of the spectator“

(W. E. Meyerhold, in: Bennett 1990: 5). Durch das Aufkommen von verschlossenen Aufführungsräumen, also zunächst Privat- bzw. Hoftheatern, anderen räumlichen und technischen Voraussetzungen und letztlich auch die Einführung und kontinuierliche Anhebung von Eintrittspreisen entfernte sich das Publikum zusehends von seiner aktiven Rolle, die es etwa in der Antike eingenommen hatte, zog sich, möglicherweise auch dem Druck gewisser Obrigkeiten folgend, nach und nach von den öffentlichen Schauplätzen zurück und wurde somit immer passiver und passiver. Am Ende dieses Prozesses steht der Zuschauer als Konsument.

Alan Sinfield zufolge ist aber nicht nur die bloße Anwesenheit eines Publikums unerlässlich. Er hält eine aktive Teilnahme des Empfängers für wichtig: „Any artistic form depends upon some readiness in the receiver to cooperate with its aims and conventions“ (Alan Sinfield, in: Bennett 1990: 4). Jede künstlerische Ausdrucksweise ist also von einer gewissen Bereitschaft eines Rezipienten, sich auf ihre Ziele und Gesetzmäßigkeiten einzulassen, abhängig. Des Weiteren sind auch die sich stets wandelnden kulturellen Rahmenbedingungen für Kunstproduktion und -rezeption zu beachten:

As the artist works within the technical means available and within the scope of aesthetic convention, so audiences read according to the scope and means of culturally and aesthetically constituted interpretive processes. (Bennett 1990: 99)

Ein Publikum verhält sich also nicht nur den – der jeweiligen Kunstform eigenen – formalen, sondern auch kulturellen Rezeptionskonventionen gemäß. Die Frequenz der Auseinandersetzung mit einem Medium steigert zudem die Möglichkeiten des Künstlers.

Wie sieht nun die Rolle des Publikums auf dem Marionettentheater aus?

Ein Publikum betrachtet einen Gegenstand in Bewegung – und nennt es (Marionetten-) Theater

In erster Linie ist ein *Marionettenpublikum* ein Publikum wie jedes andere Theaterpublikum – es hat auch die wesentlichsten Merkmale mit jedem anderen Publikum gemein. Diese seien nochmals rekapituliert: Menschen versammeln sich zu einer bestimmten Zeit an einem bestimmten Ort, um für eine bestimmte Zeitspanne eine (Kunst-) Vorführung, die sich im Zeitablauf verändert und mehr oder weniger einer gewissen Flüchtigkeit des Augenblicks unterworfen ist, mitzuverfolgen. Unter Flüchtigkeit des Augenblicks kann die Unwiederbringlichkeit eines Moments verstanden werden.

Marionettentheater wird in den meisten Fällen an einem eigens dafür vorgesehenen Ort aufgeführt, meistens sind die Zuschauer auf Sitzplätzen installiert, für deren Benützung sie üblicherweise für die Dauer einer Vorstellung bezahlt haben. Gut möglich, dass das Publikum von einem abgedunkelten Raum aus das Geschehen verfolgt, welches meistens auf einer Bühne bzw. einem sich räumlich in irgend einer Weise abgrenzenden Bereich vor sich geht. Eine solche Rezeptionsanordnung unterscheidet sich nun grundsätzlich – zumindest die äußeren Bedingungen betreffend – von keinem anderen Publikum, welches einer wie immer gearteten *Aufführung* einer dramatischen Kunstform beiwohnt. Auf Unterschiede zu anderen theatralen Ereignissen stößt man dann, wenn es um die Rezeption selbst geht. Frank Coppieters gelangte in *Performance and Perception* 1981 zusammenfassend zu folgenden vier Aspekten der Wahrnehmung und Wahrnehmungssituation des Publikums:

- (i) One's attitude toward/perception of/relationship with the rest of the public is an important factor in one's theatrical experience.
 - (ii) Perceptual processes in the theatre are, among other things, a form of social interaction.
 - (iii) Inanimate objects can become personified and/or receive such strongly symbolic loadings that any anxiety about their fate becomes a crux in people's emotional experience.
 - (iv) *Environmental* theater goes against people experiencing homogeneous group reactions.
- (Frank Coppieters, in: Bennett 1990: 97)

Der zweite und besonders der dritte Punkt dieser Auflistung sind im Kontext des Marionettentheaters relevant, da es hier zu Unterschieden zwischen dem Objekt-Theater und dem Schauspieler-Theater kommt. Der vierte Aspekt wäre für eine nähere Untersuchung von Straßen-Puppentheater interessant, kann aber hier vernachlässigt werden.

Wenn Coppieters in Schlußfolgerung (ii) von sozialer Interaktion spricht, so meint er wohl viele gleichzeitig auf verschiedenen persönlichen Begegnungsebenen ablaufende Prozesse. Wilfried Passow hat diese Interaktivität zwischen Bühne und Publikum strukturiert:

Of constitutive importance for theater is the theatrical interaction which divides into (A) scenic interaction within the 'make-believe world' (fictitious scenic interaction) and (B) the interaction of the audience with this 'make-believe world' (audience-stage interaction in the field of fiction). However there exists further (C) the interaction of the members of the theater company amongst each other (real interaction on stage), (D) the interaction of the audience with the actors (real audience-stage interaction) and (E) the interaction within the audience.

(Wilfried Passow, in: Bennett 1990: 76)

Man kennt also (A) eine szenische Interaktion, die sich in einer fiktiven Welt abspielt, sowie (B) die Interaktion zwischen ebendieser Fiktionswelt und dem Publikum. Weiters nennt Passow (C) die Interaktion der Schauspieler untereinander und (D) der Schauspieler mit dem Publikum, die sich jeweils außerhalb der Fiktionsebene, also in der realen Welt abspielt. Die letzte Interaktionsebene (E) ist schließlich im Publikum selbst zu finden.

Auf der Marionettenbühne reduziert sich die Zahl der Interaktionsrichtungen auf die Punkte (A), (B) und (E). Die unbelebten Figuren des Marionettentheaters ermangeln einer Identität, die außerhalb der Rolle und der Bühnenexistenz existiert. Sie verfügen auch nicht über eine eigene Wahrnehmung oder Entscheidungsfähigkeit und besitzen keine Handlungsautonomie. Daher ist der Marionette jedwede rollenexterne Interaktion unmöglich. Da die Figuren jedoch von Menschenhand gesteuert werden, ist der Begriff *Interaktion* für die Marionette in den obengenannten Richtungen bzw. Beziehungsebenen zumindest in gewissen Abstufungen zulässig. Was die szenische Interaktion (A) der Marionetten auf der Bühne betrifft, so könnte man von einer *scheinbaren Interaktion* sprechen, da ja genau genommen nur die Puppenspieler indirekt interagieren. Puppenspieler können ebenso indirekt (A) auf unvorhergesehene Ereignisse auf der Bühnenwelt eingehen als auch (B) auf Reaktionen aus dem Publikum. Eine Harlekin-Figur könnte sich etwa bei lang anhaltendem Applaus öfter verbeugen, als vorgesehen. Die Interaktionsebene (E) innerhalb des Publikums bleibt selbstverständlich in ihrem Prinzip gleich. Wenn man davon ausgeht, dass die beiden wegfallenden Beziehungsebenen aus der Real-Interaktion zwischen Schauspieler und Schauspieler beziehungsweise Schauspieler und Publikum bestehen, könnte man folgern, dass die Illusionswirkung am Marionettentheater intensiver sein müsste als auf einer *realen* Bühne. Dies wäre dann beispielsweise besonders der Fall, wenn ein Zuschauer

mit einem Schauspieler persönlich bekannt ist, und immer mehr oder weniger den Menschen in der Rolle sieht oder ein zufälliger, intensiver Augenkontakt für kurze Augenblicke das gewohnte Verhältnis-Schema zwischen einem Zuschauer und dem Schauspieler in der Rolle aushebelt. Andererseits muss hier der Zuschauer bekanntlich seine Einfühlung nicht (nur) auf un-belebte Objekte projizieren, sondern hat lebendige Darsteller vor sich.

Passow geht in seinen Konklusionen bemerkenswerterweise auch auf die Objekt-Einfühlung ein und kommt in seiner dritten Schlussfolgerung (iii) auf Personifizierungstendenzen des Publikums und die mögliche symbolische Aufladung von unbelebten Objekten zu sprechen. Volkelt spricht in diesem Zusammenhang von einem *Allbeseelungsdrang*:

Unser Allbeseelungsdrang ergreift, wenn wir uns ästhetisch zu den Gegenständen stellen, jedwedes untermenschliche Ding und läßt es als in analog-menschlicher Weise gefühl-beseelt erscheinen. Der Fels steht drohend da. Die Tanne strebt frei und stolz empor. Der Bach eilt munter dahin. Der Mond steht wehmutsvoll verschleiert am Himmel. Wo auch immer wir, sei es in der Kunst oder in der Wirklichkeit der Natur und des Lebens, untermenschlichen Gebilden gegenüberstehen, können wir als ästhetische Beschauer sie nicht anders als gefühlssymbolisch auffassen. (Volkelt 1927: 206)

Dieser Vorgang der gefühlssymbolischen Verwicklung des Zuschauers in die Bühnenhandlung scheint eine verstärkte Antizipation des Publikums einerseits vorauszusetzen und andererseits herbeizuführen. Wie Steve Tillis feststellt, entscheidet das Publikum für die Dauer der Aufführung, „that the objects before it on-stage have life“ (Tillis 1992: 96). Das Publikum wird somit zum Miterschaffer der Ereignisse auf der Bühne und ist als solcher automatisch besonders aktiv in die Geschehnisse involviert. Diese Aktivität unterstreicht auch Bensky: „Par son irréalité primitive, la marionnette pourra seulement acquérir le pouvoir d'évoquer le réel grâce à une complicité active de la part du spectateur“ (Bensky 1971: 26). Übersetzt: Angesichts ihrer urtümlichen Unwirklichkeit kann die Marionette nur dank aktiver Beihilfe des Zuschauers die Fähigkeit erlangen, Wirklichkeit heraufzubeschwören. Tillis zitiert Iván Koós, der diese These mit einem Beispiel stützt:

The most important thing in the visual representation of the puppet stage is that it sets something going in the spectator's imagination without finishing the process. At a certain point the idea is left open to be completed by the spectator. ... Take a familiar example: some of the puppets have no mouths, yet the spectator has the feeling that at certain appropriate moments the puppet smiles or gives expression to its sentiments by facial mimicry. (Iván Koós, in: Tillis 1992: 116)

Das Publikum ist also gefragt, ästhetische Mängel der real ablaufenden Darstellung mittels eigener Vorstellungskraft auszugleichen. Obwohl viele Figuren unveränderliche Mimik aufweisen, imaginiert der Zuseher in bestimmten Momenten den passenden Gesichtsausdruck.

Ähnlich denkt auch André-Charles Gervais: „Le jeu de la marionnette se situe dans l’illusion. Il exige des spectateurs une puissance créatrice, une faculté de transposition, de transfiguration“ (Gervais, in: Bensky 1971: 26f). Rose Soroky fürchtet ob dieser vermeintlich zu großen Anforderung um die bisweilen angestrebte Einfühlung in die Puppe durch den Zuschauer, ihr scheint diese etwa im Fall der Marionette beinahe unmöglich: „The audience cannot empathize with a puppet whose feet do not touch the ground or whose knees are bent when he walks (Soroky, in: Tillis 1992: 144). Tillis widerspricht dieser möglicherweise etwas zu kategorisch-negativen Einschätzung Sorokys, schränkt jedoch ein, dass eine gewisse Konvention auf der Puppenbühne etabliert und in Folge auch eingehalten werden muss. Im Falle des von Soroky vorgelegten Beispiels sollte demnach ein Fuß einer Marionette den Boden konsequent glaubwürdig berühren oder eben konsequent nicht berühren, um die unausgesprochene Vereinbarung mit dem Publikum nicht zu brechen (vgl. Tillis 1992: 144).

Ausgehend von Tillis’ Definition der Theaterpuppe wurde bereits der Begriff der *double-vision* etabliert. Es stellt sich die Frage, inwiefern dieser parallel ablaufende Prozess von realer Wahrnehmung und antizipierter Imagination mit der Rezeptionssituation am Schauspieler-Theater korreliert. Wie Karen Gaylord bemerkt, ist auch der *klassische* Theaterbesucher als *Mitarbeiter* gefragt:

The spectator serves as a psychological participant and empathetic collaborator in the maintenance and *truth* of the fictive world onstage, is *taken out of himself* and becomes for the time part of an ad hoc collective consciousness, ready to find meaning and significance in the events taking place on stage. (Karen Gaylord, in: Bennett 1990: 148)

Für Gaylord spielt sich das Geschehen am Theater auf zumindest zwei Realitäts-Ebenen ab. Sie unterscheidet zumindest zwei (Arten von) Rahmen für diesen Prozess, die verschiedenen möglichen äußeren beziehen sich auf Publikum und Darsteller sowie die Existenz allgemein anerkannter theatraler Konventionen, der innere Rahmen beschränkt sich auf das Geschehen auf der Bühne. Susan Bennett erläutert: „At the centre of the inner frame is the combination and succession of visual and aural signs, which the audience receives and interprets, some fixed but the majority in flux, and which ... signify on a number of possible levels – for example, denotative/connotative“ (Bennett 1990: 149). Von dieser Einteilung und Beobachtung leitet Gaylord folgendes ab: „The theatrical occasion

involves a double consciousness for all concerned“ (in: Bennett 1990: 148). Man könnte behaupten: Tillis' *double-vision* in der Welt des Puppentheaters steht, allgemeingültig für das Theater, Gaylords *double consciousness* gegenüber. Der Prozess der *double-vision* lässt sich im Normalfall bei einem klassischen Theaterpublikum nicht beobachten. Selbst wenn gelegentlich Gegenstände am Schauspieler-Theater emotional oder symbolisch aufgeladen werden, verfügen sie in der Regel doch nicht über die entsprechenden Zeichen, ein Publikum glauben zu machen, sie würden tatsächlich über ein *Eigenleben* verfügen. Wie sieht es aber umgekehrt aus? Erlebt der Marionettenzuschauer auch einen Zustand doppelten Bewusstseins? Gervais hat zwei zusammenhängende *mécanismes de dédoublement* für das Puppentheater entwickelt:

a) le dédoublement qui permet à l'illusion de s'incarner et qui réside dans la projection d'un schéma imaginaire sur un schéma esthétique, c'est-à-dire, formel. C'est là oeuvre de l'esprit inconscient. (André-Charles Gervais, in: Bensky 1971: 61)

Gervais spricht hier von einer Projektion eines imaginären Schemas auf ein formales, real existierendes ästhetisches Schema. Der Zuschauer begreift somit in den Entwicklungen einer nichtorganischen Form eine reale Bedeutung, die er für sich ableitet und produziert.

Der zweite inhärente von Gervais genannte Mechanismus ist in seinen Grundzügen praktisch ident mit Tillis' Konzept der *double-vision*, wenn auch die Formulierung einen anderen Zugang eröffnet:

b) une intermittence dans l'attention du spectateur permet à l'esprit de se dédoubler lui-même, à l'intérieur de sa propre activité créatrice. Pendant que l'inconscient continue à enregistrer les impressions esthétiques que lui fournit la poupée, l'esprit lucide reprend ses droits et se remémore sa possession objective de la réalité. Alors se produit une curieuse tension intérieure qui rompt l'équilibre du *saisissement* intellectuel en décomposant le *moi* – dans ses manifestations passives de spectateur – par un scindement momentané et aussitôt aboli. Dans cet instant, l'esprit, libéré précédemment par l'image créatrice, réintègre sa réalité propre, pour assister en toute objectivité aux évolutions d'une simple forme se déplaçant dans un encadrement scénique.

(André-Charles Gervais, in: Bensky 1971: 62)

Gervais unterscheidet zwischen dem unbewussten und dem klar denkenden, hellachtigen Geist des Zuschauers, die beide für die Dauer der Aufführung in einem eigenartigen Spannungsverhältnis zueinander stehen, welches die intellektuelle Erstarrung durchbricht und den Geist befreit, einer einfachen szenischen Handlung in objektiver Hingabe beizuwohnen.

Bei Gervais ist wie bei Tillis die Annahme einer ständig wechselnden Rezeption im Publikum vorhanden, ebenso wird die schöpferische Aktivität des Zuschauers von ihm hervorgehoben. Bereits 1927 sprach Volkelt von einem ähnlichen Rezeptionsverhalten, ohne jedoch dabei ausdrücklich an einen Puppentheater-Zuschauer zu denken:

Es kann der Fall auch so liegen, daß das Bewußtsein [des Zuschauers, Anm.] ... gleichsam nur halb der Illusion angehört. Indem er in seinen Illusionen steht und lebt, ist sein Bewußtsein geteilt, zweischichtig, in sich gebrochen und dennoch einheitlich. Er glaubt an seine Illusionen und glaubt doch auch wiederum nicht an sie. Sein Bewußtsein hat etwas Schwebendes. Er durchschaut im Untergrunde seines Bewußtseins den Täuschungscharakter des Geglaubten und bejaht dies dennoch. Seine Illusion erscheint ihm als etwas Heilsames, nicht als etwas Nichtseinsollendes. Er liebt diese Geteiltheit seines Bewußtseins. Er gibt sich seinem schwebenden Bewußtsein als etwas Erhöhendem und Beglückendem hin. Ich will mit Rücksicht hierauf von schwebender Illusion reden.
(Volkelt 1927: 490)

Dieser Zustand schwebender Illusion erinnert etwas an den Bewusstseinsgrad, den Brecht durch *Verfremdung* – in der Interpretation von Brook: „Schneiden, Unterbrechen, Etwas-gegen-das-Licht-Halten, Wiederhinschauen“ (Brook 1969: 122) – beim Zuschauer auslösen wollte. Während jedoch Volkelt über die Liebe zum geteilten Bewusstsein ins Schwärmen gerät, ist für Brecht der Aspekt der Verantwortung und Kontrolle jedes einzelnen Zusehers entscheidend. Dies verdeutlicht Peter Brook, wenn er gleichsam den Subtext von Brechts zentraler Theatertheorie versprachlicht:

Verfremdung ist vor allem eine Bitte an den Zuschauer, sich selbst zu bemühen und auf diese Weise in eigener Verantwortung das, was er sieht, nur dann zu akzeptieren, wenn es ihn als Erwachsenen überzeugt. (Brook 1969: 122)

Geht man davon aus, dass es sich bei einer Marionettentheater-Aufführung um ein potentiell Kunstwerk handelt (vgl. Meschke 1996: 23), so setzt dies auch ein entsprechend mündiges Publikum voraus. „Brechts Verfremdungseffekt und das Marionettentheater“ böte vermutlich Stoff für ein eigenes Thema und kann hier nur unterschwellig anklingen. Von Brecht für sein episches Theater konzipierte, verfremdend wirken sollende Kunstgriffe wie stilisierte Sprache, gleichnishafte Charaktere oder auch das Verwenden von Masken würden sich zu einer vergleichenden Gegenüberstellung mit der Marionettenkunst ja geradezu aufdrängen.

Liest man Brooks bedeutsamen Nachsatz: „Brecht versagt sich der romantischen Auffassung, daß wir im Theater alle wieder zu Kindern werden“ (Brook 1969: 122), so muss man

abermals unwillkürlich an das lamentable Reduzieren des Puppentheater-Genres auf ein nur für Kinder bestimmtes Theaterformat denken. Die bisher genannten Aspekte und auch die im Folgenden näher zu betrachtenden Filme verdeutlichen jedoch, dass künstlerisches Marionettentheater jungen wie erwachsenen Zusehern gleichermaßen spannende Auseinandersetzungen und neue Horizonte eröffnen kann. Man kann also sagen: Auch das Marionettentheater versagt sich bis zu einem gewissen Grad dieser Auffassung.

Um abschließend auf die Frage nach dem doppelten Bewusstsein des Zuschauers zurückzukommen: Die am Theater ablaufende doppelte Wahrnehmung von theatraler Rezeptionssituation einerseits, also bewusster Wahrnehmung von Publikum und Bühne, und der Einfühlung in die Bühnenhandlung andererseits, erweitert sich also auf der Marionettenbühne noch um eine Ebene, da das Publikum nicht nur sich selbst und die Bühne gleichzeitig wahrnimmt, sondern auch ein anorganisches Schema als eine real und emotional bedeutsame Darstellung interpretieren und verarbeiten muss. Man kann also von einem eigentümlichen Zusammenwirken von *double consciousness* und *double-vision* am Marionettentheater sprechen. Bensky fasst dies zu zwei *psychologischen Gesetzen* zusammen:

La complexité de l'ambiguïté dans l'attitude du spectateur nous dévoile ainsi deux lois psychologiques: primo, l'activité intellectuelle du spectateur est créatrice et implique un dédoublement multiforme de sa personnalité; secundo, cette faculté dédoublante est inspirée par la puissance fascinatrice de l'image que propose la marionnette.

(Bensky 1971: 64)

Kurz zusammengefasst: Zu den am Theater beobachteten Wahrnehmungsprozessen kommt beim Marionettentheater noch ein *natürlicher* Verfremdungseffekt, der besonders einem analytischeren, nichtkindlichen Zuschauer einen durchgehenden, aus intensiver Einfühlung in die Handlung resultierenden Illusionszustand üblicherweise verunmöglicht. Denn jederzeit kann der Betrachter aus der Handlung herausgerissen werden und realisieren, dass ja doch nur Puppen auf der Bühne stehen. Dies fordert jedoch den Intellekt des Rezipienten heraus, erweiterte Sinn-Zusammenhänge innerhalb und außerhalb der Bühnenhandlung zu konstruieren bzw. zu imaginieren. Bei entsprechender Qualität der Darbietung und Kontribution des Zuschauers kann dieser in einen Zustand schwebender Illusion (vgl. Volkelt 1927: 490) gelangen, der ihn zu Überlegungen und Interpretationen führen kann, die vom Stück an sich überhaupt nicht oder nur am Rande intendiert sind.

2 MARIONETTEN IM KINO

Aspekte zum Kinopublikum (zweiter Teil)

Die Marionette in der Filmwelt

Die Geschichte der Marionetten als filmische Reverenz

Ein ästhetisches Konzept geht ins Kino

Filmische Exploitation einer Symbol- und Metaphernwelt

Aspekte der filmischen Dimension

Zwei seelenverwandte Medien?

Es sei kurz erwähnt, dass die beiden Medien Marionettentheater und Filmkunst über Gemeinsamkeiten verfügen, die über die offensichtlichen hinausgehen. Sie teilen als der dramatischen Kunst Zugehörige logischerweise eine gewisse Erzählhaltung, beide sind audiovisuell, bei beiden liegt technisch gesehen eine Trennung von Ton und Bild vor. Möglicherweise verfolgen Marionettentheater und Kino ein- und denselben Traum:

Es ist das Jahrtausende alte, lebendige Kino in den Köpfen und Sinnen der Menschen, in welchem Kino als Ensemble technischer Parameter sich erst zu realisieren vermag.

(Alexander Kluge, in: Kersting 1989: 154)

Jedes Medium hat seine technischen Möglichkeiten. Dennoch sind die Denkart unterschiedlich, der filmische Text ist wie sein literarisches Vorbild abgeschlossen und für den Zuschauer/Leser während der Reproduktion/dem Lesen nicht mehr veränderbar. Dies war bei den Marionetten noch durch Zurufe gelegentlich möglich – obgleich Handpuppen dafür noch viel empfänglicher waren. Es hat in jedem Fall ein Verlust der Unmittelbarkeit stattgefunden. Im Sinne der Medienevolution ist das Kino die logische, zeitgemäße Konsequenz. Wie Rudolf Kersting erläutert, spricht etwa Julia Kristeva „im Zusammenhang mit der auf einer Ebene des Blicks sich bewegenden, visuellen und seriellen Kodifizierung der Erfahrung im phonetischen Alphabet von einer *Fixierung des Menschen an die Linie*, welche *das bebende Leben der Gebärde, des Körpers, der Magie* verdrängt habe. Die Gedanken sind *auf die Reihe gebracht*, fixiert in der visuellen Sequenz“ (Kersting 1989: 38). Der Mensch hat also neu sehen gelernt, bzw. Gesehenes neu anzuordnen gelernt. Die vor den Augen stattfindende Magie eines Augenblicks ist minutiös geplanten Spannungsbögen gewichen, die ihre Zuschauer auf nahezu beliebig oft abrufbare geistige Erfahrungsreisen schicken. Wie Rudolf Kersting aus einem französischen Anstandsbuch aus dem 18. Jahrhundert zitiert, muss man die nach allem, was ihnen gefällt, greifenden Kinder lehren, das was sie sehen, lediglich mit den Augen zu berühren. „Denn, so könnte man mit Hegel fortfahren, das eigentlich Materielle der Körperlichkeit geht uns beim Sehen nichts an“ (Kersting 1989: 41).

Neue Gesetzmäßigkeiten dramaturgischer Szenenanordnungen haben sich aufgetan, rasche Schnittfolgen zerreißen die Handlung in miniaturliche Einzelinformationen, die sich erst nach und nach, mit nötiger Entfernung, zu einem geistig fassbaren Mosaik formen.

Sämtliche Vorgänge erhalten beim Film eine dem Marionettentheater bis dato unbekannte Ubiquität, sowohl im intrinsischen als auch im die Rezeptionsmöglichkeiten betreffenden Sinne. Schnitt und Montage haben das Denken ebenso verändert wie die beinahe universelle

Verfügbarkeit und Wiederabrufbarkeit von Inhalten. Es muss also nicht versucht werden, diese beiden Medien zu sehr verbrüdern zu wollen, angesichts einer langen geschichtlichen Entwicklung, die sie, evolutionstheoretisch betrachtet wohl zu Recht, so deutlich voneinander getrennt hat.

Mit dem Auftauchen auf der Leinwand verlässt die Marionette ihren gewohnten Kontext und betritt ein neues Medium mit eigenen Gesetzmäßigkeiten, eine neue Welt. Es ist vieles anders als auf der Bühne, allen voran die technische Herangehensweise. Am Theater durfte die Marionette hin und wieder improvisieren, auf der Leinwand ist sie nun definitiv einem Drehbuch und festgelegten Abläufen unterworfen. War sie als Theaterfigur oft auf Reisen, um ein neues Publikum aufzusuchen, so gehen nun nur noch ihre Bewegungsbilder (*motion pictures*) als Filmrollen oder digitale, komplex in Bit-Reihen strukturierte Pixelsysteme um den Globus.

In dieser neuen Umgebung ist die Marionette nicht mehr der bejubelte Star. Sie ist nicht mehr das Medium selbst. Die totale Aufmerksamkeit gehört nun nicht mehr ihr, sondern dem Film, durch den sie sich bewegt. Technisch gesehen bieten sich hier der alten Theaterpuppe jedoch zahlreiche neue Möglichkeiten: Die Stimme, die sie üblicherweise geliehen bekommt, um nicht stumm bleiben zu müssen, rückt mittels Lautsprecher oder gar Kopfhörer näher und vertrauter an das Ohr des Zusehers heran. Der Puppenspieler kann sich beim Führen seiner Figur hundertprozentig auf einzelne Szenen und Details konzentrieren, da ja keine durchgehende Aufführung mit all ihren Übergängen und Dekorwechseln gespielt wird, sondern nur einzelne Sequenzen der Reihe nach aufgezeichnet werden. Die Dekors müssen nicht für jedweden möglichen Blickwinkel im Zuschauerraum ausgestaltet werden.

Dank der Zerteilung des Gesamten in einzelne Aufnahme-Sequenzen ergeben sich neue Herangehensweisen: Wenn mehrere unterschiedliche Versionen ein und desselben Charakters angefertigt wurden, können die Spielfiguren nun noch leichter von Szene zu Szene ersetzt und den motorischen Anforderungen entsprechend eingesetzt werden. Auch die Nutzbarmachung der flexiblen Kameraperspektive, wie z. B. Vogel- oder Froschperspektive, und die geläufigen Konzepte von Einstellungssequenzen, wie etwa Schuss und Gegenschuss oder Parallelmontage, eröffnen dem Filmzuseher Blickrichtungen und Blickwechsel, die man vom Theatersessel aus selten bis gar nicht zu sehen bekommt.

Diese Gedanken bilden den Ausgangspunkt für die weiterführenden detaillierteren Untersuchungen.

Marionette und Kinopublikum

In der Wahrnehmung eines Kinopublikums muss die gefilmte Marionette als Sonderfall erscheinen: Weder ein Schauspielerfilm noch ein Animations- oder Trickfilm, sondern die filmische Adaption eines alten theatralen Mediums, das, drastisch formuliert aber realistisch betrachtet, den Zenit seiner breitenwirksamen Attraktivität und kulturellen Relevanz – zumindest in Westeuropa – um etwas mehr als hundert Jahre überschritten hat und den Sehgewohnheiten eines durchschnittlichen Publikums des 21. Jahrhunderts einfach nicht mehr entspricht. Warum filmt man also Marionetten für einen Feature Film? Zusatzfrage: Kann es gelingen, den Zuschauer in den Gang der Handlung ebenso hineinzuziehen und zu verwickeln, wie dies vermutlich bei einem vergleichbaren Schauspieler-Film passieren würde?

Einiges spricht grundsätzlich dafür: Die Marionette kann – in einer kleineren Skala – kinematographisch wie ein Schauspieler behandelt werden, der jeweils angewandte filmische Code praktisch ident mit dem eines klassischen Schauspielerfilms sein. Alles was es dazu braucht, ist eine den Größenverhältnissen angepasste Anordnung des Sets beim Dreh. Um diese zu erreichen, also die den Sehgewohnheiten entsprechenden Einstellungsgrößen beizubehalten, wird eine entsprechende Nähe des Objekts zur Kamera benötigt, die alternativ auch durch die Verwendung von Teleobjektiven erreicht werden kann. Für die Erschaffung einer stimmigen filmischen Welt am Set ist daher die maßstabsgemäße Gestaltung von Dekor und Requisiten bedeutsam. Für den Kinozuschauer erscheint damit die Szenerie losgelöst von ihrer absoluten Größe, also lebensgroß.

(Marionetten-) Theater-Rezeption vs. Kino-Rezeption

Wenn man von der theatralen Heimat der Marionette ausgehend, aus Sicht des Marionetten-Universums auf ihre Präsenz auf der Leinwand blickt, erkennt man schnell einige mögliche rezeptionsspezifische Gemeinsamkeiten:

Both are public, generally take place in a building specifically designed for that purpose, and invariably their audiences watch in a darkened auditorium. Both audiences generally react as a group. (Bennett 1990: 80)

Susan Bennett nennt hier mehrere Kriterien: Beide Medien sind öffentlich zugänglich, zeichnen sich durch einen entsprechenden Ort sowie mittlerweile, da sich das Auftreten der Marionette auf Straßen und Marktplätzen in Europa drastisch reduziert und in Innenräume verlagert hat, meistens auch ein verdunkeltes Auditorium aus. Darüber hinaus lässt sich ein gewisses Muster beim Rezeptions- und Reaktionsverhalten des Publikums als Gruppe, ergo eine normative Kraft, welche die einzelnen Rezipienten eint, feststellen.

Sobald man andererseits die möglichen Formen der Interaktion des Publikums mit dem gezeigten Geschehen betrachtet, treten die fundamentalen Unterschiede der jeweiligen Medien zutage. Während am Theater die gegenseitige Beeinflussung von Bühne und Zuschauerraum ein zentrales Charakteristikum darstellt, verläuft dieser Prozess im Kino nur in eine Richtung. Dies liegt in der Natur des in sich abgeschlossenen filmischen Texts, der in seiner Endgültigkeit mit dem schriftlichen, gedruckten Text vergleichbar ist:

The literary, as well as the filmic, text is a fixed and finished product which cannot be directly affected by its audiences. ... In the theatre every reader is involved in the making of the play. Indeed, the audience of even the most 'culinary' theatre is involved in a reciprocal relationship which can change the quality and success of a performance. No two theatrical performances can ever be the same precisely because of this audience involvement. (Bennett 1990: 22)

Der Einfluss des Publikums auf Grundstimmung und Qualität von Theatervorstellungen ist allgemein unbestritten. Aus diesem Grund können, wie Bennett stellvertretend für jeden einzelnen Vertreter der Branche feststellt, keine zwei theatralen Vorführungen jemals exakt gleich sein. Dies gilt in vollem Maße naturgemäß auch für das Handpuppentheater, wo oftmals direkter Kontakt mit dem Publikum gesucht und fast permanent interagiert wird – insbesondere bei Vorstellungen für ein junges Publikum: Man denke an die gängige

Tradition des Fragenstellens à la „Wollen wir den Kasperl rufen?“ oder „Wo ist der Großvater hinverschwunden?“ (Antwort: „Das Krokodil...“). Beim Marionettentheater ist diese Einflussnahme aus dem Zuschauerraum in ihrer Dimension diffiziler zu beurteilen. Hier müsste zunächst zwischen offenem und verdecktem Spiel differenziert werden. Ist der Puppenspieler auf der Bühne präsent, verlangt die faktische Anordnung geradezu nach einer aktiven *response* aus dem Publikum. Bei verdecktem Spiel findet gewiss ein weniger direkter Kontakt statt, der Spieler kann zwar Wirkungen des Spiels und etwaige Reaktionen mitbekommen, jedoch, von seinem verborgenen Platz auf der Spielbrücke aus, um ein entsprechendes Maß gedämpfter und ohne direkten Blickkontakt mit dem Publikum aufnehmen zu können. Selbst diese mehr oder weniger verminderte Interaktionsmöglichkeit fällt auf der Kinoleinwand schließlich vollständig aus. Susan Bennett definiert dementsprechend die Werte des Zuschauers im Mainstream-Kino: „In mainstream cinema, the spectator makes sense of the narrative from a position of separation and mastery“ (Bennett 1990: 89). Wer einen Film des Mainstream-Kinos verfolgt, tut dies aus einer abgeschotteten, geschützten und herrschaftlichen Position. Eine solche Sicherheit begünstigt eine lustvolle Rezeption des Gezeigten. So ist es wenig verwunderlich, wenn John Ellis den Voyeurismus als absolut grundlegende Quelle der Satisfaktion des Kinopublikums bezeichnet (vgl. Bennett 1990: 89). John Ellis führt dies weiter aus:

The film is offered to the spectator, but the spectator does not have anything to offer to the film apart from the desire to see and hear. Hence the spectator's position is one of power, specifically the power to understand events rather than to change them.

(John Ellis, in: Bennett 1990: 89)

Was der Zuschauer also der Kino-Narration entgegenbringt, ist viel abstrakter, passiver, nämlich: einzig und allein sein Verlangen danach, (etwas) zu sehen und zu hören. Gleichzeitig hat er nur die zweifelhafte Macht, dargestellte Ereignisse zu verstehen, ohne sie jedoch verändern zu können. Von einer gänzlichen Passivität des Publikums kann aber selbst im Kino nicht gesprochen werden, wie etwa Carl Gardner betont:

The *receiver* of any *message* is never passive – here we see the false analogy with the radio-receiver – but is an active producer of meanings.

(Carl Gardner, in: Bennett 1990: 32)

Ein differenzierter Blick

Einer der fundamentalsten Unterschiede zwischen der theatralen Bühne und der Leinwand besteht bereits im Blick des Zusehers, bzw. darin, wie dieser geführt wird. Die Bildgestaltung durch die Kamera funktioniert wie ein Augen-Leit-System. Durch das bewusste Fokussieren von für die Handlung wichtigen Personen bzw. Gegenständen und das Ausblenden unwichtigerer Details mittels Unschärfe, sowie Kamerabewegung, Schnitt und Wahl des Bildausschnittes werden Betrachtungspunkte detailliert vorgegeben. Wie Susan Bennett bestätigt, kann eine solche Konzentration des Blickes am Theater nicht gewährleistet werden. Die gesamte Bühne, Nebenrollen, Statisten, Dekors – alles bleibt gleichzeitig sichtbar. Der Zuseher muss seinen Blickpunkt permanent selbst wählen.

Film action is always interpreted by the camera, and the spectator's view of the signifying system(s) guided in a way that cannot be guaranteed by on-stage, live performance.

(Bennett 1990: 81)

Der Bildausschnitt, die *Cadragé*, zeigt nur, was wirklich gesehen werden soll. Der Kinobesucher verlässt sich im Regelfall darauf, alle wichtigen Informationen im Bildausschnitt vermittelt zu bekommen. Aufgrund der unausgesprochenen Vereinbarung zwischen dem Regisseur und dem Rezipienten, dass der filmisch gezeigte Raum außerhalb des sichtbaren Bereichs weitergeht, antizipiert der Zuschauer das Gezeigte auch auf das Nicht-Gezeigte. Dieser stille Vertrag existiert für die Puppenbühne allgemein nicht, selbst ein besonders perspektivisch gestaltetes Dekor kann über die effektive Begrenztheit – und Kleinheit – einer solchen Bühne (Marionettenbühne) nicht hinwegtäuschen.

Schematischer Ansatz: Humanization vs. fictionality

Einen relevanten Ansatz für den Vergleich von theatraler und filmischer Rezeption liefert Daphna Ben Chaim: „When distance disappears then art does too“ (Ben Chaim, in: Bennett 1990: 16). Dies ist als Ausgangspunkt eines paradigmatischen Gedankengerüsts in mehrfacher Weise von Interesse. Wie Susan Bennett erläutert, geht Ben Chaim in dieser Beobachtung von den Filmtheoretikern Christian Metz und André Bazin aus. Beide behaupten, dass das phantasievolle, mitfühlende Verstricktsein des Publikums mit der auf der Bühne gezeigten, imaginierten Welt durch sogenannte *real signifiers*, also unübersehbare Referenzen des Realen eingeschränkt werden.

Der Film würde dagegen, wie Bazin argumentiert, der Realität viel näher kommen, da hier Distanz erzeugende Faktoren minimiert sind und somit eine vollständigere Verwicklung des Zuschauers zu beobachten ist (vgl. Bennett 1990: 16).

André Bazin ortet jedoch auch eine „grundsätzliche Enttäuschung, die auf den Film folgt“ und erklärt diese mit dem „Prozeß der Depersonalisierung“ (vgl. Bazin 1975: 87). Bazin zitiert einen Artikel von Rosenkrantz aus 1937:

Die Personen auf der Leinwand sind ganz selbstverständlich Identifikationsobjekte, während sie auf der Bühne weit mehr Objekte der geistigen Opposition sind, weil ihre tatsächliche Präsenz ihnen eine objektive Realität gibt und weil nur der aktive Wille des Zuschauers sie in Objekte einer Fantasiewelt verwandeln kann, der Wille, ihre physische Realität zu abstrahieren (Rosenkrantz, in: Bazin 1975: 87)

Eine bei Susan Bennett wiedergegebene Beobachtung von Richard Schechner macht die Diskrepanz zwischen Literatur, Kino und Theater auf dem Gebiet der Rezeption besonders augenscheinlich: Schechner vergleicht die Vorgänge beim Leser/Zuschauer, wenn dieser mit explizit geschilderter/gezeigter Nacktheit konfrontiert wird:

The very real presence of the actor accounts, Schechner suggests, for the theatre audience's general resistance to onstage nudity. He writes that the 'hierarchy of tolerance seems related to both the degree and the kind of involvement expected of the reader and viewer'. Reading is the most private of pleasures. In the cinema, the product for consumption remains at a distance, but the spectator has an awareness of the rest of the audience. In the theatre, because of the actor/character presence, 'little overt sexuality is permitted onstage because the audience knows that what happens to the character also happens to the actor'. (Bennett 1990: 163)

Am Beispiel der Sexualität lässt sich also einerseits der *Intimitätsgrad* eines Mediums anschaulich nachvollziehen. Es wird andererseits aber auch deutlich, welche entscheidende Rolle dieser Nähe-Distanz-Relation auf dem Gebiet der darstellenden/dramatischen Kunst zukommt. So hat sie unter anderem Einfluß auf Genrezuordnungen. Ben Chaim diskutiert die Zusammenhänge von Distanz und Identifikation ausgehend vom Spannungsverhältnis zwischen den Faktoren der *humanization* und *unreality/fictionality*:

The combination ... of unreality with recognizable human characteristics seems to be the minimum requirement for identification, and both of these conditions are variable and provide the borders within which distance operates. Those qualities that make the object seem like ourselves (humanization) pull the object toward us; those aspects which distinguish the object from ourselves and our real world (an awareness of fictionality) push the object away from us. The aesthetic tension between these two opposing tendencies

constitutes distance and provides the conditions for the variability of distance...

The most intense personal relationship with a minimum awareness of fictionality is 'low' distance and the combination that the realist film and realistic play aspire to. An increased awareness of fiction combined with the lowest humanization is largely the province of farce in the theatre, of Punch and Judy, and stylized theatre of extreme abstraction. The combination of high (but varying) perception of unreality and a high (but varying) humanization is the corner occupied by Brecht in such plays as Mother Courage.

(Daphna Ben Chaim, in: Bennett 1990: 17)

Daphna Ben Chaims These ist in mehrfacher Hinsicht für die Diskussion des vorliegenden Themas von Relevanz und bildet einen weiteren zentralen Ankerpunkt für die weiterführende Analyse. So macht sie etwa bei Objekten gewisse Faktoren aus, die beim Zuschauer durch Vermittlung von Ähnlichkeiten einerseits oder Irrealitäten andererseits das Gefühl einer Vermenschlichung desselben bzw. ein größeres Naheverhältnis zum Objekt – oder das Gegenteil davon, also bewusste Wahrnehmung von Fiktionalität – auslösen.

Aufgrund der von Ben Chaim genannten Beispiele kann folgendes Schema entwickelt und darin ein möglicher Platz für die Marionette ausfindig gemacht werden:

intensity of personal relationship	awareness of fictionality/unreality	genre
high	low	realist film / realistic play
low	increased	farce, stylized theatre (abstraction)
high (varying)	high (varying)	Brecht (i.e. Mother Courage)
increased (varying)	high (varying)	marionette

Man kann davon ausgehen, dass das beim erwachsenen Zuschauer ausgelöste Gefühl einer *awareness of fictionality* im Fall der Marionette als *hoch* einzuschätzen ist. Das Publikum wird beim Betrachten eines Marionettenspiels ja immer wieder daran erinnert, dass es keine lebendigen Wesen, sondern pure Fiktion bzw. Imitation von Lebendigkeit vor sich hat. Andererseits ist die *intensity of personal relationship*, also die Intensität der Einfühlung in die Figuren und ihr Handeln, tendenziell als *gesteigert* einzustufen, wobei besonders diese verhältnismäßig großen Schwankungen sowohl in die eine als auch in die andere Richtung unterliegt. Dies ist durch extreme Unterschiede in der Ausgestaltung und Qualität einzelner

Marionettentheater erklärbar – vom ebenso nicht unwesentlichen Durchschnittsalter des Publikums einmal ganz abgesehen. So erscheint es beispielsweise nicht abwegig, die *awareness of fictionality* bei Kindern als gering einzustufen:

intensity of personal relationship	awareness of fictionality/unreality	genre
high (varying)	low	children's perception of marionettes

Dies würde – überspitzt formuliert – bedeuten, dass der Film den Marionetten-Zuseher in eine kindlichere Betrachtungsposition zurückführen, bzw. ihn zumindest ein Stück weit in einen phantasiedominierten Zustand (zurück-) versetzen kann. Denn für das Auftreten der Marionette im Film könnte folgende These aufgestellt werden:

high (varying)	increased (varying)	marionette in contemporary cinema
----------------	---------------------	-----------------------------------

Es ist beim filmischen Einsatz der Marionette zwar keine zwingende Gesetzmäßigkeit, gewiss jedoch die Möglichkeit vorhanden, dass sich das Verhältnis der über das Naheverhältnis des Zuschauers mit dem Objekt entscheidenden Faktoren hin zu einer sinkenden Distanz und steigenden Einfühlungsintensität beim Zuschauer entwickelt. Prägnanter formuliert: Möglicherweise ist das Marionetten-Publikum im Kino *näher dran* am fiktionalen Geschehen als im Theater. Vielleicht treten die *Referenzen des Realen* auf der Leinwand etwas in den Hintergrund, man akzeptiert das vorgegebene Setting ähnlich wie beim Animations- und Trickfilm bei entsprechender Qualität als eine stimmige, in sich schlüssige Welt. Ob und wie dies gelingt, hängt sicherlich von der jeweiligen filmischen Inszenierung der Marionette ab.

Die Marionette in der Filmwelt

Als einer eher dem Bühnendrama zuzuordnenden Kunstform ergeben sich für gefilmtes Marionettenspiel einige Veränderungen. Es muss technisch gesehen ein größerer Aufwand betrieben werden, dafür stehen erweiterte erzählerische Möglichkeiten zur Verfügung. Der über Jahrhunderte bestehende formale Aufbau wird den Erfordernissen der filmischen Syntax untergeordnet. Die frontale, in Echtzeit vom Zuschauerraum aus passierende Gesamterfahrung der Bühne weicht den imperativen Prinzipien der *Mise en scène*, der Organisation des Raumes aus dem einen und einzigen Blickwinkel des Regisseurs und der Kamera. Der dem Bühnenschauspiel verwandte, sich aus Szenen und Akten zusammensetzende, dramatische Ablauf wird unter den Gesichtspunkten der filmischen Montage neu organisiert. Das sich gegenseitig beeinflussende Wechselspiel zwischen den über Zeit und Dauer sowie Raum bestimmenden Schnitt bzw. Bildausschnitt charakterisiert nun die filmische Welt der Marionette. Damit ergibt sich neben der erwähnten drastischen Veränderung des Blickwinkels – der Betrachter sieht ein Bühnenstück so, wie er will; einen Film jedoch nur so, wie der Filmemacher will (vgl. Monaco 2000: 49) – auch eine beträchtliche Modifikation des Spiels. James Monaco sagt:

Es ist eine Binsenwahrheit, daß der Bühnenschauspieler mit seiner Stimme arbeitet, während der Filmschauspieler sein Gesicht einsetzt. Selbst unter günstigsten Umständen hat das Publikum eines Bühnenstückes Schwierigkeiten, mehr zu verstehen als nur die eindeutigsten Gesten. ... Inzwischen braucht der Filmschauspieler dank der Synchronisation nicht einmal mehr die eigene Stimme; der Dialog kann später hinzugefügt werden. Aber das Gesicht muss außerordentlich ausdrucksstark sein, besonders wenn es in Großaufnahme bis zu tausendmal vergrößert wird.

(Monaco 2000: 49)

Wenn man diese vage definierten Gebrauchskriterien auf die Marionette bezieht, eröffnet sich sofort ein Spannungsfeld: Wie kann sie den gestellten Anforderungen entsprechen? Im theatralen Kontext kann die Fadenpuppe ihre weniger ausgeprägten mimischen Fähigkeiten durch geschickten Einsatz von Körpersprache und Gestik kompensieren.

Wie bewährt sie sich jedoch bei Großaufnahmen? Kommt der Marionette die Technik der Synchronisation zu Gute? Der Blick auf das konkrete Filmmaterial wird es weisen.

Zur Auswahl der Filme

Die Wahl der beiden zur detaillierteren Analyse gelangenden Filme war intuitiv relativ rasch getroffen. Doch auch nach einer bestmöglichen Recherche kam keine zusätzliche Produktion ernsthaft infrage. Die wesentlichen Auswahlkriterien mussten konsequenterweise lauten: Keine Kurzfilme; keine Filme, die dank einer mehr oder weniger dauerhaft eingesetzten Computer-Animation oder Stop-Motion-Technik entstanden sind; und auch keine Filme, die Marionetten nicht filmisch inszenieren, d. h. sie nicht ähnlich behandeln wie einen Schau-spieler, sie nicht ihrer Welt entsprechend skalieren bzw. nur frontal abfilmen. Durch letztere Einschränkung fallen beispielsweise so bekannte Dinge wie die Prager Aushänge-schilder *Spejbl und Hurvinek* oder Editionen der *Augsburger Puppenkiste* durch den Rost.

Zur Problematik digital erzeugter und animierter Puppen kann auf den von Steve Tillis für das Online-Journal *The Drama Review* verfassten Artikel *The Art of Puppetry in the Age of Media Production* verwiesen werden (Tillis 1999: 182-195).

Takeshi Kitanos *DOLLS* (Japan, 2002) zeigt eine spannende, vielleicht in Summe etwas zu lange geratene filmisch-meditative Interpretation des Puppen-Motivs und ganz zu Beginn des Films kurze, sehenswerte Ausschnitte einer Bunraku-Vorführung, es kommen jedoch keine Marionetten vor.

Eine ganz eigene Puppenwelt stellt *TEAM AMERICA* (USA 2004) dar. Diese 32 Millionen Dollar schwere Produktion bedient sich zwar sehr trashig-witzig gestalteter Marionetten, diese schamlosen Action-Helden verfügen jedoch über Fähigkeiten, die man eher den Pixar-Studios als genialen Puppenspielern zuschreiben würde. Es wurde zu Animationszwecken offensichtlich regelmäßig auf Computer zurückgegriffen. Der im Zeichen der Brachialkomik stehende Film zeigt – nicht zuletzt aufgrund dieser digitalen Hilfsmittel – Dinge, die sicherlich noch nie in Zusammenhang mit Marionetten gedacht und gesehen wurden. Allein aus Zensurgründen könnte solch ein Film kaum mit menschlichen Darstellern realisiert werden.

Der leider nicht besonders gelungene österreichische Spielfilm MOZART IN CHINA (2008) präsentiert, was Figurentheater betrifft, hauptsächlich chinesisches Schattentheater. Die einzige Marionette, ein klavierspielender Mozart, ist sowohl etwas lieblos gestaltet als auch animiert, darüber hinaus wurde immer wieder merklich mit dem Computer nachgeholfen. Plot, Kamera und insbesondere Schauspiel sind teilweise von verstörend schlechter Qualität, Peter Simonischeks Partizipation und sein Talent alleine hatten offenbar noch keine befruchtenden Auswirkungen auf die Dialogszenen und das Spiel seines Sohnes Kaspar.

Eine lobende Erwähnung muss für den bei der Berlinale 2008 entstandenen Kurzfilm THE STRING PUPPET von Alexander Frank ausgesprochen werden, der inmitten eines Kriegsszenarios u. a. dem Begriff *Manipulation* im Zusammenhang mit Marionettenspiel eine neue, tragische Dimension verleiht.

Die Marionetten in Krzysztof Kieslowskis LA DOUBLE VIE DE VÉRONIQUE (F/Pl/Nor 1991) sind Stabmarionetten und werden teilweise höchst kunstfertig direkt aus der Hand geführt. Die Figuren erfüllen in ihrem kurzen filmischen Auftritt eine zentrale, verbildlichende Rolle in einem sich wenig bereitwillig erschließendem Film (vgl. auch Marguerite Chabrol, in: Schifano 2008: 139-152). Zwei interessante Details stellen eine zarte Verbindung zu BEING JOHN MALKOVICH her. Einerseits durch den Umstand, dass mit Bruce D. Schwartz vielleicht der angesehenste amerikanische Puppenspieler für den Film gewonnen werden konnte. Auf diesen referenziert Kaufman eindeutig (vgl. Seite 97). Andererseits wurden Marionetten nach dem Abbild der Protagonistin angefertigt, was ebenfalls als künstlerische Analogie gesehen werden darf.

Eine eigene Welt für sich erfand der tschechische Experimentalfilmer Jan Svankmajer. In FAUST (1994), seinem wohl bekanntesten Film, setzt er Goethes Stoff virtuos als filmische Collage in Szene. Dabei kommen neben Marionetten auch Handpuppen und jede Menge Stop-Motion-Animationen zum Einsatz. Die kunstvoll geschnitzten Figuren, besonders die Darstellungen von Teufel und Mephisto, erinnern etwas an Perchten-Masken. Anstatt steuerbarer Augen setzt Svankmajer auf ein bewegliches Kiefer nach Vorbild des Nussknackers. Dadurch mutieren die Figuren zu grotesken, textrezitierenden Kunstwesen. Besonders sehenswert ist auch die Figur des Narren. Alles, was in FAUST zu erleben ist, von Huhn und Apfel bis zur Knetmasse, von der Bühnendekoration bis zum Leben auf der Straße, vom Schauspieler bis zu den Holzpuppen, wird spürbar zum Material. Sein Interesse

an den Marionetten ist kein vordringlich kinematographisches, auch geht es in erster Linie nicht um eine filmische Inszenierung von Marionetten, sondern um die Erschaffung einer künstlerischen Welt, wo jeder Gegenstand, jedes Wesen sich jederzeit verwandeln kann, wo alles Materie ist, über deren konkrete Form sowohl individuelle Wahrnehmung als auch höhere Mächte zu entscheiden scheinen. Die Marionetten sind bei Svankmajer somit nur einer von vielen willkommenen Bausteinen. Ihr Spiel ist sehr simpel und dient eher der Untermalung des hier alles überstrahlenden gesprochenen Textes. Trotz aller Reduziertheit sind zahlreiche Details sehr effektiv umgesetzt, so lässt er seine Figuren beispielsweise ziemlich lebensecht gehen und die in ihrer Szene am Dialog kaum beteiligte Figur der Königin fällt großartig durch ihre liebevoll dargestellte Bauchatmung auf. Wenn sich die Marionetten nicht gerade verabschieden und per Stop-Motion-Technik durch Waldstücke spazieren, sind sie recht schnörkellos, frontal in ihren Dekors abgefilmt. Verfremdende Elemente sind das regelmäßige Zeigen der Spielhände und -kreuze, sowie das Wechselspiel Schauspieler-Marionette, wo es zu zahlreichen Metamorphosen in die eine wie in die andere Richtung kommt. Svankmajer würde im geeigneten Kontext sicherlich jedwede intensivere Beschäftigung lohnen.

Der Film *I AM SUZANNE!* (USA, 1933) war leider nicht aufzutreiben (siehe René Daumal, in: Eruli 2008: 41). Ebenso waren die zu Beginn des 20. Jahrhunderts in Turin entstandenen Kurzfilme, wie z. B. *Le Marionnettiste* (I 1911), nicht zu bekommen, sie fallen aber ebenso wie der oben genannte Streifen aus den 1930-er Jahren ohnedies nicht in die Kategorie *zeitgenössisch*.

Es mag noch zahlreiche weitere Filmproduktionen geben, wo Marionetten mehr oder weniger kunstvolle und bedeutende Auftritte haben, eine Vermehrung der Quantität dürfte jedoch auf die Qualität der Untersuchung nur bedingt positiven Einfluss haben. Der asiatische und indische Filmkosmos konnte nicht untersucht werden. Eine umfassende Auflistung von Filmen, die in dem einen oder anderen Kontext mit diversen Puppenspielformen stehen, liefert Simona Argentieri (vgl. Eruli 2008: 63-70).

Zwei Filmbeispiele mit Marionetten

Die beiden zur Analyse gelangenden Filme könnten kaum unterschiedlicher an das Medium *string puppetry* herangegangen sein. Auf der einen Seite steht eine für amerikanische Verhältnisse immer noch sparsame Produktion mit einem Budget von angeblich 13 Mio. Dollar, Einspielergebnis allein auf US-amerikanischem Boden rund 23 Mio. Dollar (Daten eingesehen bei www.boxofficemojo.com, 2. 3. 2011); auf der anderen Seite eine ambitionierte nordeuropäische Produktion, entstanden im Umfeld des *Dogma 95*-Mitbegründers Lars von Trier, mit einem effektiven finanziellen Aufwand von angeblich fünf Mio. Euro (vgl. *THE WORLD OF STRINGS*), Einspielergebnis unbekannt, aller Wahrscheinlichkeit nach jedoch unzureichend.

Viele Worte zur Entscheidung der Analyse-Auswahl sind nicht mehr zu verlieren. Die vorliegende Arbeit selbst kann als Begründung für die Entscheidung angesehen werden, *BEING JOHN MALKOVICH* und *STRINGS* als Anschauungsobjekte heranzuziehen. Umgekehrt war die Entdeckung der beiden Filme erst der entscheidende Grund für den Versuch dieser wissenschaftlichen Unternehmung.

Being John Malkovich

Über den lange Jahre im Werbe- und Musikvideobereich erfolgreichen Jonze soll Francis Ford Coppola seinerzeit zu John Malkovich gesagt haben: „In ten years we'll all be working for this guy“ (vgl. Repass 2002: 29). Was auch immer aus dieser Prophezeiung geworden sein mag, diese Unterstützung seines damaligen Schwiegervaters wird Spike Jonze sicherlich dabei geholfen haben, mit John Malkovich den einzig wirklich unverzichtbaren Schauspieler für seinen Film zu verpflichten. Erst dadurch war der Weg für einen der aufsehenerregendsten Debutfilme der jüngeren Filmgeschichte geebnet (vgl. Romney 2000: 40).

The freedom to be illogical, to put the wrong things in places where they somehow become more than right, is one of the beauties of the music video/TV commercial idiom. With *BEING JOHN MALKOVICH*, Jonze has found the perfect material ... to extend the delirium to feature length. (Chang 1999: 6)

BEING JOHN MALKOVICH ist in der Tat in vielen Belangen ein bemerkenswerter Film. Ein ziemlich durchgeknalltes Script, zahlreiche unerwartete *plot-twists*, ein mutiges Casting, eine unkonventionelle Bearbeitung des Themas Identität und ein am Filmsektor eher

seltene, lesbische Happy Ending (vgl. Rich 2000: 25) – das sind manche der Bausteine, die Kritiker wie Publikum gleichermaßen entzückten. So sah das auch John Mount: „The result is a dark, surreal comedy with Borgesian plot twists that get more and more confounding. Film critics love it, obviously, and so do audiences“ (Mount 2000: 12). Jonathan Romney unterstrich in seiner Review für Sight & Sound die Vielseitigkeit:

The most eccentric US debut feature in recent memory – for both Jonze and screenwriter Charlie Kaufman – is at once a Dada screwball comedy; an inquiry into the nature of personality; a metaphysical conspiracy story; and a comment on the way we invest our own desires into public figures, hollowing them out into blank receptacles.

(Romney 2000: 40)

Und darüber hinaus ist *BEING JOHN MALKOVICH* ein Marionettenfilm. Dies kann ohne Weiteres behauptet werden, obwohl gestoppt nur ca. fünfeinhalb von 112 Minuten Spieldauer effektiv Marionettenspiel zeigen. Das Motiv der Marionette durchzieht allerdings die Handlung und ihre Protagonisten, in verschiedensten mehr oder weniger abwegigen Ausprägungen, wie ein roter Faden oder ein *fil conducteur*. Die Dimension der kreativ-geistigen Auseinandersetzung Kaufmans mit der Symbolik der Marionette ist bemerkenswert.

Synopsis

Craig Schwartz, ein erfolgloser Puppenspieler, der auf Betreiben seiner Tiere sammelnden, ziemlich schluderigen Frau Lotte einen Job bei *LesterCorp* als Aktenablage-Assistent in der siebeneinhalbten Etage eines New Yorker Bürohochhauses annimmt, entdeckt dort hinter einem Schrank ein seltsames Portal, welches direkt in den Körper von John H. Malkovich, gespielt von John G. Malkovich, führt. Nach Warhol'schen *15 minutes of fame* in Malkovich, geradezu literarisch dargestellt durch eine abgekaschte bzw. stark vignettierte POV-Einstellung und entsprechendes Sound-Design, das den zeitweiligen Aufenthalt im Kopf verdeutlicht, fällt man üblicherweise figurativ aus den Wolken und landet sehr real und schlammverschmiert auf dem harten Boden einer Böschung neben dem New Jersey Turnpike.

Gemeinsam mit der mysteriösen Maxine, Arbeitskollegin im selben Stockwerk und ultimatives *love interest* zunächst von Craig und bald auch Lotte, betreibt Craig ein kleines Business, das den Aufenthalt in John Malkovich für 200 Dollar feilbietet. Es entspannt sich ein delikates Dreiecks-Verhältnis, wobei Maxine die Schwartzens jeweils nur einzeln und im Körper von Malkovich an sich ranlässt. Lotte hat bei diesem Liebespoker allem Anschein nach die besseren Karten. Der verzweifelte Craig sperrt seine Frau zum Affen Elijah in den

Schimpansenkäfig und zieht vollständig in Malkovich ein, um dessen Ausstrahlung im Kampf um Maxine und dessen Bekanntheit für seinen Durchbruch als Puppenspieler zu nutzen. Die vom Affen in Überwindung eines Kindheitstraumas – die Gefangennahme seiner Familie – befreite Lotte wendet sich hilfeschend an Dr. Lester, wie sich herausstellen sollte selbst ein solcher Trägerkörper, der bereits zahlreiche Freunde um sich versammelt hat, um mit diesen gemeinsam in Malkovich fortzuleben. Die durchwegs älteren Herrschaften entführen die mittlerweile hochschwangere Maxine, um Craig erpresserisch zur Aufgabe seines Aufenthalts in John Malkovich zu bewegen. Es braucht eine einsichtige Einschätzung der ernüchternden Sachlage („If I leave Malkovich, then I’m Craig Schwartz again“), einen Whiskey in einer Bar und eine Schlägerei mit einem Malkovich-Fan, der den großen Star erkannt haben will und Craigs wahrhaftige Replique „I am not John Malkovich“ ignoriert. Craig steht verloren am New Jersey Turnpike und begreift fassungslos und verzweifelt die manifest gewordene Liebe zwischen Maxine und Lotte und seine völlig gescheiterte Existenz. Sein letzter Gang durch das Portal, buchstäblich um fünf nach zwölf, endet verhängnisvoll. Das Eintritts-Zeitfenster hat sich mit Malkos 44. Geburtstag um Mitternacht geschlossen. Er landet ohne weitere Handlungsfähigkeit im Unterbewusstsein von Emily, der Tochter der beiden nun in glücklicher Harmonie lebenden Frauen.

Strings

Bei STRINGS liegen die Dinge etwas anders. Dem Film liegt eine ernsthaftere, tiefergehende und geradezu moralisch unterfütterte Beschäftigung, nicht nur mit der Lage der Welt und dem Medium Film als ihrem Spiegel, sondern in weiterer Folge auch mit Marionetten als Kunstform zugrunde. Und ebenso wie BEING JOHN MALKOVICH nur ein amerikanischer Film sein kann, ist STRINGS seine (nord-)europäische Herkunft letztendlich deutlich anzumerken. In einem Interview mit Lise Bach Hansen erläuterte der dänische Regisseur Anders Rønnow Klarlund die Ausgangssituation:

Juste après que les avions se sont écrasés sur le World Trade Center et que Bush a axé sa rhétorique sur les méchants contre les gentils et sur l'axe du mal, on a été très nombreux à se dire que la chasse à l'ennemi extérieur allait libérer l'ennemi qui existe en nous et j'ai éprouvé le besoin, vraiment, d'intervenir. Mais je ne suis pas politicien. Mon moyen d'expression, c'est la fiction. (Anders Rønnow Klarlund, in: Eruli 2006: 152)

Der Film kann also als direkte künstlerische Reaktion auf das radikale außenpolitische Vorgehen des damaligen US-Präsidenten G. W. Bush gesehen werden. Die Jagd auf den entfernten, äußeren Feind würde nach Klarlunds Meinung leicht den Feind in sich selbst freisetzen. Der Filmemacher verspürte den Drang, zu intervenieren. Im Laufe der Zeit hat sich dann ausgehend vom Irakkonflikt und ersten Exposés, die sich zunächst u. a. mit dem vermeintlich unlösbaren Konflikt des Zusammenlebens von Kurden, Schiiten und Sunniten auseinandersetzten, die Absicht kristallisiert, eine auf alle kriegstreibenden politischen Führer anwendbare, universelle Parabel zu entwickeln. Mit dieser Überlegung im Gepäck stieß Klarlund während eines Fluges nach Prag auf einen tschechischen Puppen-Werbefilm und in weiterer Folge auf die Idee, seine Geschichte mit Marionetten zu verfilmen. Der Regisseur hatte vielleicht keine ganz genaue Vorstellung davon, worauf er sich da einlässt. „Je n'ai pas du tout fait des recherches sur le rôle de la marionnette dans l'histoire du théâtre. Je ne sais rien sur la manière dont les marionnettes ont été utilisées avant“ (vgl. Eruli 2006: 160). Zumindest war Klarlund in Bezug auf die theatrale Geschichte der Marionetten offenbar völlig unbeschlagen. Den Vorteil einer solch unbefangenen Herangehensweise sollte man, von einem künstlerischen Blickwinkel aus betrachtet, nicht unterschätzen. Klarlund wollte Figuren, die alles können: schwimmen, kämpfen, geboren werden etc. Es mussten viele Lösungen gefunden werden, um diese Vision einer vollständigen und am Ende glaubhaft

wirkenden Marionetten-Welt zu verwirklichen. Der Preis dieser Naivität freilich war hoch, statt sieben Millionen Dänischen Kronen kostete das Abenteuer am Ende fünfmal soviel.

If I'd known that the film would take four years, and that you'd have to draw every movement, every joint, all the paintwork, and every face, from five different angles, and literally search the whole world for puppeteers... then I don't know if I would have done it. Fortunately we were naive. (Anders Rønnow Klarlund, THE WORLD OF STRINGS)

Es sollte schließlich in vierjähriger Produktionszeit der erste reine Marionetten-Film ohne Verwendung wesentlicher Computereffekte in voller Spielfilmlänge entstehen. Wie THE WORLD OF STRINGS, das in der UK-DVD-Edition inkludierte *Making-of* eindrucksvoll beweist, war auch der künstlerische Aufwand der Unternehmung beträchtlich.

Synopsis

Kharo, der alte König von Hebalon schreibt einen reumütigen Abschiedsbrief an seinen Sohn und designierten Nachfolger Hal, der die offenbar zahlreichen Gräueltaten seines Vaters lindern und Frieden mit dem verfeindeten Nomadenvolk der Zeriths stiften soll. Doch die Erfüllung seines letzten einsichtigen Willens rückt in weite Ferne, als der böse Königsbruder Nezo und sein Gefolgsmann Ghrak den Selbstmord entdecken und als von Zahro, dem gefürchteten Anführer der Zeriths, verübtes Attentat tarnen. Der nichtsahnende und übermütige Hal wird am Totenbett seines Vaters zu einem etwas absurd anmutenden Rachezug animiert, er will nun allein in Begleitung von General Erito ins Land der Zeriths und den Mörder zur Rechenschaft ziehen. Hal droht nun größte Gefahr, zumal sogar sein einziger Gefährte Erito, von Ghrak vor eine grausame, das Leben seiner Familie bedrohende Wahl gestellt, nach seinem Leben trachtet. Seinen listigen Angriff, ausgerechnet an der eisigen Stätte des grausamsten Genozids seines Vaters, kann Hal gerade abwehren. Er verschont den Verräter, findet sich jedoch nun allein auf seiner aussichtslosen Mission wieder. Als der junge Held einen ertrinkenden Knaben aus einem Eisloch fischt, steht plötzlich Zahro vor ihm. Hal gerät in Gefangenschaft der Zeriths, der gefährliche Anführer entpuppt sich jedoch, zunächst nur für den Zuseher, als attraktive junge Frau namens Zita. Die beiden verlieben sich. Hal erfährt, dass seine Heimat ursprünglich Abagos hieß und bis zu deren Vertreibung durch die Hebalonier die blühende Hauptstadt der Zeriths war. Er beginnt das schwere Erbe seines Vaters zu begreifen. Als seine Herkunft und ursprünglich rachsüchtigen Absichten auffliegen, wird er von den Nomaden in die Wüste verbannt, wo er von Sklaventreibern aufgelesen und als Gefangener nach Hebalon verschleppt wird. Dort sollte gerade seine Schwester, Jhinna, mit Ghrak vermählt werden. Ihrer Weigerung folgend ist sie

der Exekution durch Nezo preisgegeben. Mit der von Zita erlernten Kraft der Liebe, die ihre Energie aus dem Wissen um überirdisches Verbundensein schöpft, befreit sich Hal aus dem Verlies. Sein Rettungsversuch der Schwester mißlingt in letzter Sekunde, da Nezo sie mit seiner letzten irdischen Tat hinrichtet. Jhinnas Lebensfaden reißt vor den Augen des hilflosen Bruders. Indes ist der zu alter Macht aufgestiegene Ghrak mit seiner Armee gegen die Zeriths gezogen. Hal kämpft nun an Zitas Seite und besiegt Ghrak schließlich im Duell. Mit ihrer Hochzeit erfüllen Hal und Zita den letzten Willen des alten Königs und machen Hebalon zu einer Hauptstadt des Friedens.

Die Geschichte der Marionetten als filmische Referenz und Reverenz

Während Charlie Kaufman und Spike Jonze gelegentlich Bezüge zur Geschichte der Marionetten in ihren Film verweben und somit das Gefühl vermitteln, mit der Materie vertraut zu sein, verweigert Anders Rønnow Klarlund jede bewusste Auseinandersetzung mit der Historie dieses Mediums. Sein Ziel war einzig und allein die Vermittlung seiner politischen Message, die möglichst unzensuriert bei einem Publikum rund um die Welt ankommen sollte. Dabei stellte er zwei Hauptanforderungen an das Projekt: Keinen politischen Film zu machen und ihn auch in der arabischen Welt verkaufen zu können. Von der iranischen Filmkommission wurde *STRINGS* dann übrigens tatsächlich nicht zensuriert (vgl. Eruli 2006: 160).

Klarlund hat einen Marionettenfilm gedreht, ohne besonders auf das historische *Vorleben* seiner Holzschauspieler einzugehen. Sie dienten schlicht als alternatives Ausgangsmaterial für seine Arbeit. Dem relativ alten Medium Puppenspiel trägt höchstens der Plot in gewisser Weise Rechnung. Wie in zahlreichen Reviews ziemlich einhellig befunden wird, orientiert sich das von Naja Marie Aidt und Regisseur Klarlund geschriebene Drehbuch stark an klassischen Stoffen. Genannt werden da u. a. Shakespeare (*Hamlet*, *Henry IV*), Tolkien (*Lord of the Rings*) oder auch das Antike Drama (vgl. Byrnes 2006, Felperin 2004 oder Michelle Thomas 2005). Hierin kann eine kleine Reverenz an ein Medium, das über Jahrhunderte hinweg dramatische Stoffe konserviert und kultiviert hat, gelesen werden. Ob Zufall oder nicht, es sind hier jedenfalls die Absicht, eine zeitlose Geschichte zu erzählen, und ein im Verhältnis zum Film geradezu zeitloses Medium aufeinandergetroffen.

Der Plot von *BEING JOHN MALKOVICH* hält sich zwar auch nicht sonderlich lange mit Verweisen auf die Geschichte der Marionetten auf, gelegentlich bedienten sich Kaufman und Jonze jedoch einzelner Details, um sie, mehr oder weniger verfremdet, in den Film einzubauen. Dadurch erhält die Story eine gewisse Patina, der Film begibt sich sozusagen in gute Gesellschaft und es werden wie beim in der Werbung gebräuchlichen Terminus des

image transfers bestehende Werte in die filmische Gesamtwelt eingebettet. Die Liste der einzelnen filmischen Bezugspunkte beginnt schon beim Namen des ersten Protagonisten, Craig Schwartz. Dieser verweist unmissverständlich einerseits auf Edward Gordon Craig, der ja in *On the art of theatre* 1962 die Über-Marionette postulierte. Der Marionette räumte er, ähnlich wie Kleist, den entscheidenden Vorteil gegenüber einem Schauspieler ein, dass sie aufgrund der Abwesenheit jeglicher fehlgeleiteter Emotion und Selbstdarstellung zu einem viel intensiveren, unverfälschten Spiel befähigt sei. Durch die Verwendung des Namens *Craig* importiert Kaufman einen immensen, geistigen Korpus. Sucht man, nur um dieses Gedankengebäude mit einer Ziffer zu belegen, via *Google* nach dem Begriff *Über-Marionette*, werden 202.000 Einträge gefunden. Die Theorie der Über-Marionette ist sicher eine der meistrezipierten der Theaterwissenschaftsgeschichte. Ein bemerkenswertes Detail dabei ist, dass E. G. Craig immer wieder Experimente mit Theater-puppen durchführte, jedoch selbst ohne künstlerischen Erfolg blieb. Seine Forderungen sind also in gewisser Weise graue Theorie geblieben. Nun erfüllt sich in Craig Schwartz auf gewisse Art diese Mission. Denn sein Nachname, Schwartz, steht für Praxis pur. Wie nicht schwer zu kombinieren, verweist der Nachname auf Bruce Schwartz, den amerikanischen Puppenspieler, der übrigens mittlerweile eine Yoga-Schule in Pasadena unterhält. Durch die offensichtliche Kombination aus Theorie und Praxis in der Figur des Hauptdarstellers ergibt sich eine bereits nicht alltägliche Charakterisierung. Die Motivation von Craig Schwartz, einen künstlerischen Traum zu realisieren und irdische Anerkennung zu erlangen, ist somit allein durch die Namengebung zumindest theoretisch bereits in der Geschichte angelegt. Dem nicht genug, kündigt sich damit auch eine zunehmend surreale, scheinbar zur Entdeckungsreise ins Land der letzten großen Geheimnisse der Menschheit sich aufmachende Handlung an, die später in pseudophilosophische Betrachtungen, nämlich „Am I me? Is Malkovich Malkovich? Was the Buddha right, is duality an illusion? ... Do you see what a metaphysical can of worms this portal is?“, münden sollte (vgl. BEING JOHN MALKOVICH).

Außerhalb des Körpers von John Malkovich bleibt Craig als Puppenspieler erfolglos. Eine Parallele zu E. G. Craig, der, ansonsten sicherlich ein angesehener Mann, das Scheitern seiner Pläne, seine Über-Marionette bei der dritten Deutschen Kunstgewerbeausstellung in Dresden im Jahr 1906 zu präsentieren, erleben musste.

Eine – weniger konkret mit Marionetten, aber umso direkter mit der Geschichte in Zusammenhang stehende – Referenz stellt die Wahl des Stückes dar, welches Craig als *street puppet show* vorführt: Die Geschichte von Abaelard und Héloïse. Petrus Abaelardus,

gestorben 1142, war ein umstrittener französischer Philosoph und Theologe, dessen unglückliche Liebe zu seiner Schülerin Héloïse traurige Berühmtheit erlangte.

Als Héloïse's Onkel Fulbert im Zuge ihrer Schwangerschaft von der Beziehung mit dem Gelehrten erfährt, gerät das Paar zunehmend unter Druck. Abaelard schickt Héloïse alsdann ins Kloster Argenteuil, was Fulbert derartig in Rage versetzt, dass er Abaelard überfallen und kastrieren lässt.



Bild No. 2 – BEING JOHN MALKOVICH, Craig Schwartz interpretiert Abaelard&Héloïse

Die Geschichte von Abaelard und Héloïse wurde wohl auch aufgrund der hohen literarischen Qualität ihres vielfach veröffentlichten Briefwechsels zur Legende. Es ist somit eine der ältesten Liebesgeschichten, die bis in die heutige Zeit überliefert ist, ein zweifellos klassischer Stoff. Der klerikale Kontext tut ein Übriges – diese *love story* könnte durchaus auf zahlreichen Puppenbühnen des ausgehenden Mittelalters gespielt worden sein. Sie würde sich jedenfalls dazu eignen, den Aufbruch der lange Zeit vorherrschenden Dominanz kirchlicher Stoffe über das Repertoire der Puppenspieler zu symbolisieren. Dies wurde zwar möglicherweise von den Schöpfern des Films nicht intendiert, darf aber dennoch so gelesen werden.

Die Wahl dieses Stoffes ist auch abgesehen von möglichen weiterführenden Interpretationen durchaus passend. Craig ist hoffnungslos in Maxine verliebt, ohne jede reale Chance auf ein *happy ending*. Auch Abaelards Liebe blieb letztendlich unerfüllt. Es fällt auf, dass die körperliche Gestalt und Gesichtsform der Héloïse-Marionette bereits große Ähnlichkeit mit der späteren Maxine-Puppe aufweist. Dies ist auch insofern pikant, als Lotte via abgespielter Musikkassette der Héloïse ihre Stimme verleiht.

Kleinere geschichtliche Anspielungen finden sich auch im fiktiven Fernseh-Clip über die Puppenspieler-Karriere von John Malkovich, die unter dem Titel *American Arts & Culture Presents John Horatio Malkovich. Dance of Despair and Disillusionment* gezeigt wird. Der vierminütige Beitrag ist um möglichste Nähe zur (TV-) Realität bemüht und steckt voller Zitate. Zu Photos aus früheren Tagen der Karriere von John Malkovich gesellt sich nach und nach gefühlvoll im klassischen *Doku-Look* nachinszeniertes Bild- und Filmmaterial. Darunter findet sich neben *Cameos* von Brad Pitt oder Sean Penn z. B. auch eine Szene aus einer New Yorker Puppenspiel-Klasse, in der Malkovich eine offenbar weniger gelungene Übungsvorführung eines Studenten sinngemäß u. a. damit kommentiert, dass Puppenspiel ohne Emotion ein *novelty act* – also effektheischerisch und ohne wirklichen Wert bzw. wie *Topo Gigio* wäre. Eine Erwähnung der in den 1960er Jahren zu großer Berühmtheit aufgestiegenen, ursprünglich aus Italien stammenden Fernseh-Puppen-Maus.

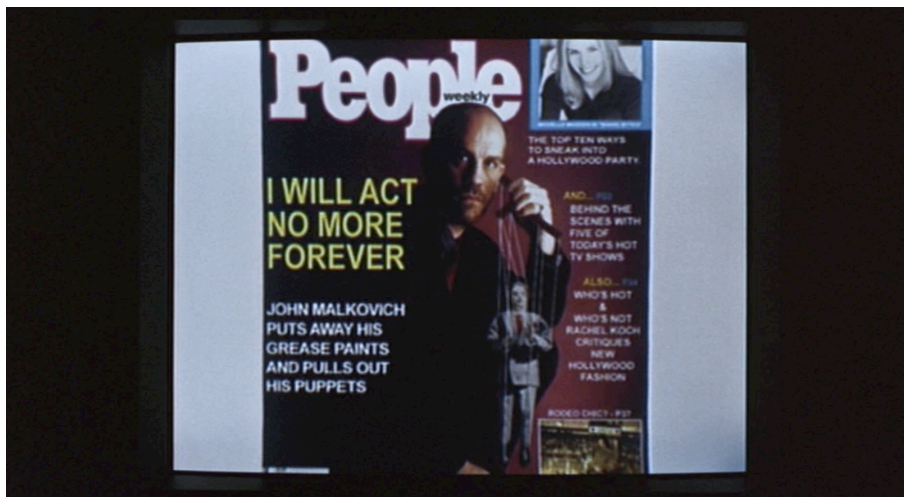


Bild No. 3 – Malkovich mit der Craig-Marionette am People's-Cover

Schließlich ist in dem genannten TV-Beitrag auch eine kleine Reverenz an Goethe verpackt. Unter den witzigen, die jeweilige Branche etwas durch den Kakao ziehenden Magazin-Covers findet sich auch eines im Stile der Theater-Fachzeitschrift *Playbill*: Malkovich gibt demzufolge offenbar mit seinen Marionetten – in Zusammenarbeit mit Coppola-Musiker Philip Glass – Goethes *Die Leiden des jungen Werther*. Abermals eine entsprechend viel-sagende kleine Aufmerksamkeit, denn der seit jungen Jahren höchst Marionetten-affine Goethe hatte ja durch fahrende englische Puppenspieler zum ursprünglich von Marlowe stammenden Faust-Stoff gefunden. Werthers Geschichte ist, analog zu Abaelard, wiederum ein Synonym eine denkbar unglückliche Liebe und reflektiert einmal mehr die Geschichte des Protagonisten, Craig.

Ein ästhetisches Konzept geht ins Kino



Bild No. 4 – STRINGS. Erito nähert sich dem Rat der *One-String*

Aspekte zu Raum, Einstellung und Dekor

Theater- und Filmwelten unterscheiden sich in ihrer Raumnutzung besonders drastisch. Beim Theater finden Kunstproduktion und Konsumation zur gleichen Zeit am gleichen Ort statt. Dies ist beim Film beides nicht der Fall. Die Anforderungen an den Raum der Filmproduktion umfassen nicht die Notwendigkeit der offenen vierten Wand des Theaters. Der filmische Raum entsteht erst durch *Cadrage* und *Mise en scène*.

Marionettenbühnen weisen zwar aufgrund des technischen Aufwands eine gewisse Mindestgröße auf, die jene der mobilen Aufstellbühnen (*Castelet*) der *Burattini* übertrifft. Sie sind jedoch im Normalfall kleiner als lebensgroß. Beim Zuschauer kann der Eindruck entstehen, nicht nah genug dran zu sein. Als Erwachsener fühlt man sich angesichts einer Marionettenbühne unter Umständen tatsächlich ein wenig deplatziert. Man blickt eben in eine Welt im Kleinen. Dieser Tatsache wurde in der Gestaltung der Bühne Rechnung getragen. Ähnlich wie bei den Guckkastenbildern strebt man gerne die künstliche Erzeugung einer größtmöglichen Tiefenwirkung an, die durch perspektivische Verzerrungen und entsprechende Hintergrund-Dekors erreicht wird. Objekte bzw. Bühnenelemente im Vordergrund sind etwa größer als weiter hinten befindliche Gegenstände, etc. Dadurch wird der Zuschauer in den Bühnenraum hineingezogen und das Phänomen der zeitweisen Ausblendung der realen Umgebungsverhältnisse ermöglicht.

Wer an das Kino denkt, hat sofort den nach anderen Gesichtspunkten erfolgenden Umgang mit Raum und Perspektive vor Augen. Wie bereits aus Sicht des Publikums beschrieben

wurde, gibt nun die Kamera den Blickwinkel vor. Der filmische Raum wird durch die Einstellung definiert.



Bild No. 5 – BEING JOHN MALKOVICH. Abaelard & Héloïse in ihren Zellen.

Die in BEING JOHN MALKOVICH gezeigte Umgebung der Marionetten ist sehr auf das Wesentliche reduziert. Sie konzentriert sich insofern auf eine möglichst realistische Darstellung, als immer der Kontext des Puppenspielers mitberücksichtigt ist. Craig kommt im Laufe jeder Marionettenszene selbst ins Bild, wie zum Beispiel Bild No. 2 zeigt. Damit werden auch jeweils die realen Dimensionen sichtbar, in denen die Figuren gezeigt wurden. Es geht daher bei der Dekor- und Bühnengestaltung darum, die tatsächliche Machbarkeit der Konstruktion im Auge zu behalten – alles, was in Zusammenhang mit Marionetten zu sehen ist, muss theoretisch von einem einzelnen Puppenspieler, in Person des Craig Schwartz, hergestellt worden sein. Die Wahl der Einstellungsgrößen, der Betrachtungswinkel und nicht zuletzt die Beleuchtung des Sets macht die Bilder kinematographisch trotz der bewußt reduziert gehaltenen Dekors interessant. Wenn nicht gerade eine den Kontext erzählende Totale gezeigt wird, sind die Figuren in Lebensgröße photographiert. Damit ist gemeint, dass die Wahl der Einstellungen nahezu eins zu eins wie üblicherweise bei Schauspielern getroffen wird. Die grundsätzliche filmische Gleichstellung der Marionetten mit Schauspielern konstatiert auch Scott Repass in seiner Review für Film Quarterly:

Craig's puppets are crucial to the story and nearly become characters themselves. This is emphasized by the way the puppets are treated cinematographically. The puppets are generally shown in extreme close-up, often in shots where only the puppet-theater sets can be seen in the background. Therefore, on screen, the puppets are scale to their world, as are the humans. (Repass 2002: 31)

Repass ist im Wesentlichen zuzustimmen. Indes fällt speziell im Vergleich zu STRINGS auf, dass die von DoP Lance Acord gewählten nahen Einstellungen den Köpfen der Marionetten in den meisten Fällen doch spürbar mehr Raum geben. Sehr nahe Einstellungen (vgl. Bild No. 6) sind äußerst sparsam eingesetzt.



Bild No. 6 – BEING JOHN MALKOVICH, Tanzsequenz. Eine der seltenen sehr nahen Einstellungen.

Die Tendenz zu einer den Schauspielern völlig entsprechenden filmischen Behandlung unterstreicht auch die letzte Marionettenszene. Der mittlerweile zum medialen Puppenspiel-Star avancierte John Malkovich animiert in einer Schwanensee-Produktion des *American Ballet Theatre* eine tatsächlich lebensgroße Version der Craig-Puppe, die inmitten einer Reihe von Ballerinas tanzend gezeigt wird (vgl. Bild No. 7). Hier wird die ästhetische Gleichstellung der Marionette mit dem Schauspieler bzw. mit dem Tänzer zelebriert. In der kurzen Sequenz kommen von der Totalen bis zum Close-Up verschiedene gängige Einstellungsgrößen zur Anwendung. Craigs verdeckte Puppenspiel-Karriere ist an ihrem Höhepunkt angelangt, steht jedoch wie er selbst unmittelbar vor dem Abgrund. Umso passender ist wiederum die Wahl des Stückes, auch wenn sie aufgrund der großen Bekanntheit desselben auf der Hand liegt: Eine traurig endende Liebesgeschichte.

Die Inszenierung des Balletts ist im Stile von Craigs kleiner Probebühne in seinem Keller-Atelier gehalten. Sehr reduzierte Ausstattung, schwarzer Hintergrund, dosierte und doch effektvolle Beleuchtung. Wären da nicht die großen Dimensionen und reale Menschen zu sehen, es könnte genauso gut eine Puppenbühne sein. Mehrmals wird der Puppenspieler gezeigt, John Malkovich befindet sich weit oberhalb der Szenerie am Schnürboden, in der Einsamkeit eines Obermaschinenisten.

Noch drei Handgriffe, dann tosender Applaus, der den Bogen zur Eröffnungssequenz spannt. Zumindest sein künstlerisches Versprechen hat Craig Schwartz somit schließlich eingelöst.



Bild No. 7 – BEING JOHN MALKOVICH. Eine lebensgroße Craig-Marionette tanzt Schwanensee.

Als reiner Marionettenfilm, der eine zeitlose Fabel in einem Phantasieland erzählen möchte, stellte STRINGS besonders ehrgeizige Anforderungen an die Umwelt seiner Protagonisten. Da der Streifen ja als gewollter Theater-Film (vgl. Eruli 2006: 156) unter der Prämisse gedreht wurde, die gesamte filmische Welt ohne Hilfe von Computern erschaffen zu wollen, galt es, reale Dekors in beachtlichen Ausmaßen zu konstruieren.



Bild No. 8 – STRINGS. Ein Blick über die Schulter von DoP Kim Hattesen

Auch hier ging es darum, eine entsprechende Bildtiefe zu erzeugen. Gleichzeitig war der beeindruckende *Production Designer*, Sven Wichmann, vor die Aufgabe gestellt, auf die jeweils passende Skalierung der künstlichen Welt zu achten. Dies führte zu unglaublichen Dimensionen:

We're moving in royal circles, so it has to be impressive. Under normal circumstances I rarely build set pieces which are over three metres high. Here they had to be even higher. We didn't have a single piece on the set smaller than four metres. It's mad, considering that the puppets are only a third of our size.

(Sven Wichmann, THE WORLD OF STRINGS)

Kein einziges Dekor-Hintergrundelement von STRINGS maß weniger als vier Meter Höhe, obwohl die Puppen nur rund 60 cm groß waren. Das Team rund um Regisseur Klarlund gab sich alle Mühe, das visuelle Gesamterlebnis der Produktion möglichst spannend zu gestalten. Durch aufwändiges Dekor-Design und Massenszenen versuchte man, die Vision einer ausschließlich von fadengesteuerten Lebewesen bevölkerten Welt filmische Realität werden zu lassen. Eine weitere Herausforderung stellte neben der effektiven Anfertigung des sichtbaren Raumes auch die Berücksichtigung der für die Puppenspieler notwendigen Brückenaufbauten dar. Simon Granger beschreibt die Situation am Set:

Often it's three puppeteers on one puppet to operate. One on the main control, one on the arms, and one for the head. When you're doing this with a scene involving up to thirty puppets, you can see there's a lot of people involved. When we did the marketplace scene, to get everybody to move exactly at the right time, that was probably the most challenging thing. Every single puppeteer is up on the various bridges, on the low bridges, high bridges, sometimes bridges in between...

(Simon Granger, THE WORLD OF STRINGS)

Für die Animation der Massenszenen und komplizierter Spezialeffekte wurden oftmals viele Puppenspieler gleichzeitig benötigt. Die Aufbauten der verschiedenen Spielbrücken bedurften somit einer durchdachten Logistik.



Bild No. 9 – Setphotographie von STRINGS. Puppenspieler oben, Kamera und Regie unten.

Angesichts der eingeschränkten mimischen Fähigkeiten der Figuren entschied man sich, die Bilder möglichst interessant, künstlerisch und groß zu konzipieren. Die vielen Totalen und Halbtotale wurden dennoch mit zahlreichen sehr nahen Einstellungen kontrastiert. Gelegentlich finden sich darunter Aufnahmen von Körperdetails oder Gegenständen, den Großteil bilden jedoch Nahaufnahmen von Puppenköpfen. Angesichts dieser Häufung wirkt der Mix der Einstellungen phasenweise etwas starr und undynamisch. Dies wird besonders augenscheinlich, wenn man den Film ohne Ton betrachtet. Die komplizierte Einrichtung des Sets verhinderte vielleicht tatsächlich eine freiere Kamerabewegung. Die gewählten Einstellungen sind zwar immer sehr sauber, jedoch ohne besonderen Esprit. Ausdruckskraft und Lebendigkeit müssen daher größtenteils von den Marionetten selbst kommen. Eine Aufgabe, der die limitierten Figuren trotz der beeindruckenden Virtuosität der Puppenspieler in Summe nicht gewachsen sind. So ist es dann auch erklärbar, dass für manch einen Zuseher die Handlung chronisch distanziert wirkt (vgl. Andrew Osmond 2005).

Belebte Objekte auf der Leinwand

Um Aufschlüsse zur Gretchenfrage nach der Funktionalität der *double-vision* auf der Leinwand zu erhalten, sollen zuvor die dafür grundlegend notwendigen *signs of life* sowie der technische Aufbau der Figuren analysiert werden.

Bauweise und Fähigkeiten



Bild No. 10 – STRINGS. Hal Tara taucht ab, um einen ertrinkenden Jungen zu retten.

Die Komplexität des Aufbaus einer Marionette beginnt sich dem Laien wohl in dem Augenblick zu erschließen, da er versucht, die jeweilige Figur ganz genau zu beschreiben. Wenn

er daran geht, Fäden zu zählen, die Funktionalität der Gelenke verstehen und die verschiedenen Einzelteile ausmachen zu wollen, aus denen sich schließlich der Puppenkörper zusammensetzt. Ohne konkrete Befragung der Konstrukteure bleiben zwar einige Details zwangsläufig unklar, in Bezug auf die Frage nach der ästhetischen Wirkung sind diese jedoch nur von untergeordneter Bedeutung.

Vergleicht man nun stellvertretend die beiden *Heldenfiguren* Hal Tara und die Craig-Marionette miteinander, so sind beim Körperbau kaum Unterschiede zu erkennen. Die Gliedmaßen sind genau wie beim Menschen strukturiert, die einzelnen Glieder, also Hände, Unterarme, Oberarme; Füße, Unterschenkel und Oberschenkel sind jeweils durch Gelenke verbunden und somit beweglich. Der Oberkörper besteht bei beiden aus drei Gliedern, Rumpf, Bauch und Brust. Die Craig-Marionette verfügt hier durch einen anderen Zuschnitt vermutlich über einen etwas größeren Bewegungsspielraum, kann sich also vielleicht etwas stärker krümmen bzw. nach vorne beugen. Beide Figuren sind, nebenbei bemerkt, in der Lage, einen ordentlich aussehenden Überschlag zu vollführen. Die Konstruktionen von Hals und Kopf sind ebenfalls ähnlich, bei der Craig-Puppe jedoch verläuft der Übergang vom Kopf in die Halspartie extrem harmonisch und lebensecht, ohne wirklich erkennbare Bruchkante.

Auch die baulichen mimischen Fähigkeiten sind bei beiden Prototypen ähnlich. Einziges bewegliches Element im Gesicht sind jeweils die Augen, deren Augenlider sich öffnen und schließen. Während die Craig-Puppe eine starre Pupillenposition aufweist, besitzt Hal wie viele seiner Filmgenossen dank eines komplexeren Mechanismus zusätzlich die Fähigkeit seitwärts zu blicken.

Größere Abweichungen sind bei den Fäden zu beobachten. Dies beginnt bei den Spielkreuzen, die bei STRINGS etwas professioneller, maschineller wirken. Der Führungsmechanismus, den Craig Schwartz in der Hand hält, erweckt eher den Eindruck einer selbst ausgetüftelten Anfertigung (vgl. Bild No. 1). Dies könnte abgesehen von möglichen persönlichen Vorlieben Phillip Hubers auch mit der Idee zu tun haben, Craig ein Bastler-Image verpassen zu wollen. Aufgrund der künstlerischen Entscheidung, ganz bewusst den visuellen Fokus auf die Fäden zu legen, ist es nicht weiter verwunderlich, dass bei STRINGS wesentlich gröbere Fäden zur Anwendung kommen. Der bereits erwähnte *head string* spielt nicht nur diegetisch eine Rolle, er hat auch die Funktion eines veritablen Fadenkanals, durch den die Steuerungszüge für die Augenbewegungen geführt werden.

In most cases we had four strings which were carried up through this thin head string. This meant that the puppet could glance sideways, open the eyes wide, or shut them more or less. (Joakim Waylandt, THE WORLD OF STRINGS)

Figuren, die in den Krieg ziehen, weisen an gefährdeten Stellen, wie zum Beispiel den Armen, zusätzliche Fadenverstärkungen auf. Huber setzt hingegen auf die am Theater üblichen feinen schwarzen Fäden. Diese werden, speziell vor dunklen Hintergründen, praktisch unsichtbar.

Weiters fällt auf, dass Huber seine feinen Fäden bei Bedarf auch direkt im Gesicht der Figuren befestigt. So ist z. B. bei der Figur des Abaelardus, die genau wie die Craig-Marionette aussieht, ein Faden in der Nase befestigt. Die der zu diesem Zeitpunkt noch gar nicht in die Handlung eingeführten Maxine aus dem Gesicht geschnittene Héloïsa verfügt zur adäquaten Bewegung des Kopfes über einen *control point* im unteren Kinnbereich. Einen so mutigen Umgang mit Kontrollpunkten kann sich STRINGS trotz allen Fadenbewusstseins nicht erlauben, dafür sind die dicken Fäden einfach zu gut sichtbar. Ein charmantes Detail sind andererseits die Stiletto-ähnlichen Schulter-Aufsätze bei den Prinzessinnen Ghinna und Zita, an denen die Schulterfäden montiert sind.

Die in den beiden Filmen gezeigten Figuren übertreffen die von Baird geschilderte klassische Konfiguration, die ja von elf Fäden ausging (vgl. Seite 48). Die Hauptcharaktere wie Hal, Zita, Erito, Nezo und Ghrak werden mithilfe von ca. achtzehn Fäden animiert. Die genaue Anzahl scheint zu variieren, dazu kommt noch die Steuerung der Augen, die im *head string* zusammengefasst ist. Bei den Statisten-Figuren kommen die Konstrukteure mit weit weniger Fäden aus, eine besondere Ausnahme stellt der passend benannte Rat der *One-String* dar. Phillip Huber fertigt seine Figuren ebenso je nach Bewegungsbedarf bzw. Spielbarkeit, der lebensgroße Tänzer aus Schwanensee scheint mit nur acht oder neun Fäden ausgestattet zu sein, während die im Straßentheater agierenden Figuren von Abaelard und Héloïsa ca. zwanzig Kontrollpunkte aufweisen. In manchen Szenen sind Fäden offenbar um Héloïsas Hand gewickelt, ob es sich hier um eine spontane Methode zur Verkürzung der Fadenlänge oder, am Unterkörper bzw. an den Füßen befestigte Fäden handelt, bleibt unklar.

Je nach individueller Ausstattung sind die ungewöhnlichen Leinwand-Helden zu verschiedensten Bewegungen und Handlungen fähig, dennoch ist eine gewisse Limitierung kaum zu übersehen. Speziell bei STRINGS fällt diese ins Gewicht, da erzählerisch keine anderen Mittel zur Verfügung stehen.

Design

Bei der Gestaltung der Marionetten verfolgen STRINGS und BEING JOHN MALKOVICH konträre Ziele. Die im Stile eines Andersen-Märchens durchkonzipierte Vision Klarlunds strebt in allen Belangen eine künstlerische wie ästhetische Autonomie an. Der Stil kann daher im Sinne Tillis' zwischen *imitative* und *conceptual* angesiedelt werden. Das skandinavische Filmprojekt kann einerseits nicht als avant-gardistisch bezeichnet werden, zumal es keine völlig abstrakten Formen präsentiert. Es sind andererseits einige Elemente zu beobachten, die als deutliche künstlerische Loslösung von einer imitativen Herangehensweise interpretiert werden können. Hier ist zu allererst die Entscheidung zu nennen, die Fäden sichtbar zu machen. Dies wurde von einigen Kritikern als kluger Schachzug gefeiert. So befand Matthew Leyland in seiner für die BBC verfassten Review: „Making the actual strings an integral part of the drama is a masterstroke“ (Leyland 2005).

Es wurde konzeptionell darauf geachtet, eine in sich stimmige Marionettenwelt zu erarbeiten. Diese hält so manche Besonderheiten bzw. originelle Einfälle bereit. Da gibt es am Hof von Hebalon eine eigene Tischmarionette, die an eine wandelnde Werkbank erinnert. Auf dem Weg durch die Sumpflandschaft begegnen Hal und Erito sonderbaren, spinnenartigen Marionetten. Die Sklaven sind aus billigem Holz und nach dem Vorbild von Maschinen gefertigt, die eher an C-3PO erinnern als an Menschen.

Das gesamte Produktionsdesign versucht die Erschaffung einer Parallelwelt. Zwar gilt die Prämisse, dass jeder eine Marionette ist, allerdings wird nur eine abstrakte Imitation der Welt der Menschen angestrebt. Elemente der Erzählung wie der *head string* und die damit verbundenen alternativen Abläufe von Geburt und Tod zeugen ebenso von dem Versuch einer möglichst konsequenten Verfolgung der Ausgangsidee, wie die Darstellung von Gebäuden ohne Dächer. Dadurch sind die Figuren auch *drinnen* – zum Beispiel im Palast – der Witterung ausgesetzt. Die Palastmauern Hebalons dienen wie die Zeltplanen der Zeriths höchstens als Sichtschutz bzw. Abschirmung von Eindringlingen, um nicht den in diesem Fall abwertenden Begriff *Dekoration* zu verwenden.

Um die Charaktere der Figuren zusätzlich zu unterstreichen, sind sie aus unterschiedlichen Materialien zusammengesetzt. Erweiterte Bedeutungskonnotationen liefern die aus der Struktur des jeweiligen Ausgangsstoffes resultierenden Texturen. Klarlund erläutert dies in seiner Beschreibung von Zita und ihrem Volk:

Son corps et celui de son peuple sont faits de branches entrelacées. Ils ont toujours été en fuite et ils vivent dans la nature. Les matériaux avec lesquels ils sont constitués reflètent leur environnement. En revanche le peuple de Hal est en chêne massif. Le roi est couvert d'or. La matière choisie reflète le statut social des poupées.

(A. R. K., in: Eruli 2006: 156)

Die geflochtenen Kleidungs- bzw. Körperelemente sollen auf die Naturverbundenheit dieses Nomadenvolks anspielen. Alle Materialien, aus denen die Figuren gefertigt sind, spiegeln ihre Umgebung bzw. ihren sozialen Status wider. Die Hebalonier sind aus festem Eichenholz gefertigt, der König ist analog zur kolumbianischen Legende vom *El Dorado* vergoldet. Jhinna, die personifizierte Unschuld, ist aus weißem Porzellan gefertigt. Diese künstlerische Entscheidung passt treffend in das von Brandon skizzierte Farbschema (vgl. Seite 53). Leichte Anzeichen von Bruchlinien unterstreichen darüber hinaus ihre Filigranität.

Als hervorstechendes Merkmal der Marionetten von STRINGS ist die Kombination aus Design und offen gezeigter Bauweise zu nennen. Neben der bereits genannten transparenten Gestaltung der Fäden werden auch die Verbindungen zwischen den einzelnen Gliedern und Körperteilen offen gezeigt. Die Figuren erhielten auch durch diese Maßnahme eine zusätzliche Charakter-Dimension.

Because the theme is that everyone is a marionette, we're not shy of showing that they are jointed. In normal theatre we want marionettes to be seen as normal people. They have clothing covering most of the joints, and they're very ugly when they're without clothes. So the challenge was to create puppets that show the joints and use different joint options to show what character this puppet is. (Bernd Ogrodnik, THE WORLD OF STRINGS)

Gerade hier liegt ein wesentlicher Unterschied zu den Marionetten von Phillip Huber vor, deren Gestaltungskonzept als imitativ beschrieben werden kann. Interessant ist vor allem die Gestaltung der Craig-Puppe, deren Gesicht jenem von Craig Schwartz nachempfunden ist. Trotz der relativ kurzen Präsenz im Film nimmt der Körper der Figur ein verschiedenartiges Aussehen an, es gibt zwei unterschiedliche Strategien zu beobachten. Die artistisch besonders geforderte Marionette aus der Tanzsequenz zu Beginn trägt keine Kleidung, ihre einzelnen Versatzstücke sind ähnlich wie bei STRINGS sichtbar. Analog dazu ist auch die lebensgroße Figur des Balletttänzers nackt. In allen übrigen Szenen ist die Craig-Marionette ebenso wie die miniaturlichen Nachbildungen von Lotte und Maxine gekleidet. Zumeist trägt sie einen Anzug, der die Idealisierung verdeutlicht – der Puppenspieler selbst ist, im Gegensatz auch zu John Malkovich, nie so elegant zu sehen. Für die kurzen Augenblicke einer Selbstmord-Szene ist sie auch in einem Yukata zu erkennen. Vergleicht man das

übrige Aussehen der Craig-Puppe mit jenem ihres menschlichen Vorbildes, so wird die Tatsache unterstrichen, dass man es mit einer idealisierten Version zu tun hat: Die langen Haare fein zurückgebunden, gepflegter, aufgemalter Bart, Krawatte. Es geht also um mehr als bloße Imitation, die Figuren haben eine klare Funktion. Als eindeutige Produkte von Craigs Phantasie geben die Puppen Einblick in sein Seelenleben und seine Traumvorstellungen. Frisch verliebt in Maxine gibt er sich alle Mühe, die für den Straßentheater-Einsatz gedachte Héloïse-Puppe liebevoll umzugestalten, bis sie eine attraktive und sinnliche Entsprechung seiner neuen Kollegin darstellt. Gleichzeitig macht ein Blick auf die abseits hängende, Strickpullover tragende Lotte-Figur die neuen Liebes-Interessen des Puppenspielers deutlich. So aufreizend Maxine gestaltet ist, so unsexy hat Craig seine eigene Frau nachgebildet. Man kann demzufolge die Gestaltung der Marionetten aus BEING JOHN MALKOVICH als imitativ, idealisiert und damit auch ein wenig überzeichnet ansehen.



Bild No. 11 – STRINGS. Hal Tara im Extreme Close-Up.

Vergleicht man die Leistungen der beiden Filme auf dem Gebiet der erzeugten mimischen Wirkungen, so kommt man zu der doch etwas überraschenden Erkenntnis, dass der reine Marionettenfilm schlechter abschneidet. Die eher abstrakte Formgebung der Figuren kommt STRINGS hier nicht unbedingt zu Gute, darüber hinaus überzeugt BEING JOHN MALKOVICH ästhetisch mit der interessanteren Beleuchtung der Puppen und einem schöneren Umgang mit dem Schärfe-Spiel. Betrachtet man die jeweils nächsten Einstellungen, so wird der Unterschied recht deutlich. Das glatt lackierte, aus Eichenholz geschnitzte Gesicht von Hal Tara wirkt ähnlich starr und hölzern wie sein Ausgangsmaterial (vgl. Bild No. 11).

Die Craig-Marionette punktet demgegenüber mit einem strukturierteren, menschlicher Haut ähnlicheren Farbanstrich, den tadellosen Haaren und dezent rotbemalten Lippen.

Movement

Im Zuge der Analyse der drei Zeichensysteme wurde die Bewegung als im wahrsten Sinne lebensnotwendigstes Element erkannt. Vielleicht sind gerade deshalb die Ansprüche an die Marionette auf diesem Gebiet besonders hoch. Es ist irgendwie enttäuschend, wenn sie gewisse Handlungen nicht lebensecht meistert. Der Beobachter wünscht sich insgeheim die perfekte Illusion. Ist diese angesichts der offensichtlichen Defizite auf der Leinwand erreichbar?

Der Film *STRINGS* kann als Versuch einer positiven Antwort auf diese Frage gesehen werden. Regisseur Klarlund stellte eine ehrgeizige Forderung an den Beginn seiner Arbeit:

Avant de commencer la production du film, j'avais demandé que les poupées puissent courir, faire de l'escrime, faire l'amour et marcher. Il fallait que les spectateurs y croient. Sinon je ne voulais pas le faire. (A. R. K. in: Eruli 2006: 157)

Er wollte Marionetten, die zu allen Bewegungen fähig sind. Während der Dreharbeiten wurden sie dann auch dementsprechend gefordert. Es ist so, als hätte man ihre Fähigkeiten und Widerstandskraft unter den verschiedensten Bedingungen austesten wollen: Wie ist es, wenn Marionetten einen schweren Holzkarren durch die Wüste zerren, wie verhalten sie sich beim Erklimmen eines Berges, im Gefecht, beim Tanz oder wenn es einen Artgenossen vor dem Ertrinken zu retten gilt.

Im Vergleich dazu erscheinen die von *BEING JOHN MALKOVICH* gestellten Anforderungen auf den ersten Blick weniger spektakulär zu sein. Jedoch wurde den Marionetten auch hier alles abverlangt, vor allem akrobatisch, tänzerisch und schauspielerisch gesehen wurden Höchstleistungen erreicht. Schauspielerisch deshalb, da einerseits eine permanente Gegenwart menschlicher Akteure die Möglichkeit eines direkten Vergleichs bot und andererseits die dramaturgische Reise nicht äußerlich, wie jene eines klassischen Märchen-Helden, sondern als nach innen gekehrte Identitätssuche verläuft.

So kommt es, dass man bei beiden Filmen Dinge zu sehen bekommt, die man von faden-gesteuerten Holzfiguren nicht unbedingt erwarten würde.

Wie gezeigt wurde, sind bei Marionetten typischerweise hebende, fallende sowie schwingende Bewegungen zu beobachten. Die den Pendeleffekt auslösenden, horizontalen Bewegungen stellen für die Puppenspieler eine größere Herausforderung dar. Diese Grundbedingungen behalten auch auf der Leinwand ihre Gesetzmäßigkeit. Dies belegt auch die

Beobachtung, dass bei den untersuchten Filmen eine leichte Tendenz zu vermehrtem Einsatz vertikaler Gesten besteht. Ungeachtet dessen bietet sich dem Medium Film die Chance, mittels Cadrage und vor allem Montage neue bzw. erweiterte Bewegungspotentiale der Figuren erfahrbar zu machen. Anhand einzelner Beispiele sollen Herangehensweisen skizziert werden.

Gehen und Laufen vor der Kamera

Als heikle Angelegenheit für Marionetten gilt das Gehen, als besonders heikel das Laufen. Es ist spannend zu sehen, wie dieser Herausforderung begegnet wird. Beide Filme tun dies mit nobler Zurückhaltung. Beim reinen Marionetten-Adventure STRINGS kommt es naturgemäß öfter zu Szenen, die zumindest ein paar Schritte von den Figuren verlangen. Sie betreten Örtlichkeiten oder verlassen diese, gehen aufeinander zu, etc. Um diese recht kniffligen Situationen aufzulösen, hat man sich verschiedener Strategien bedient. In der Sequenz, als Erito den Rat der *One-String* aufsucht, wird dies folgendermaßen gelöst: Erito, gefilmt in einer leicht verkanteten, ihn oberhalb der Hüfte anscheidenden Einstellung, betritt, aus einem rückwärtig lichtgefluteten Gang kommend, einen großen, düsteren, höhlenartigen Raum. Es folgt ein POV-Shot aus Sicht des Hereinkommenden, langsame und verhältnismäßig lange dauernde Fahrt auf die vermodernden *One-String* zu. In der nächsten Einstellung taucht die Kamera von unterhalb hinter den Weisen auf, Eritos Füße sind zunächst aufgrund der Untersicht und dann von der Plattform, auf der sich das Marionetten-Orakel befindet, verdeckt. Der sehr langsam und würdevoll schreitende General vollführt in dieser Einstellung insgesamt nur drei Schritte, die ersten beiden sind kaum sichtbar, der dritte wird nicht vollständig gezeigt (vgl. Bild No. 12). Es folgt der Schnitt auf ein Close-Up, welches die Bewegung übernimmt und den Fuß effektiv beim Aufsetzen auf die wackeligen und unter dem vermeintlichen Gewicht nachgebenden Bretter einfängt (vgl. Bild No. 4). Auf eine kurze Vogelperspektive, den vielleicht spektakulärsten Shot des gesamten Films, folgt eine Totale, in der sich Erito schließlich hinkniet, um sein Anliegen vorzubringen. Somit wurde die Situation in sechs Einstellungen aufgelöst, von den zu verzeichnenden sieben Schritten sind somit keine zwei hintereinander in ein und derselben Ansicht zu sehen.

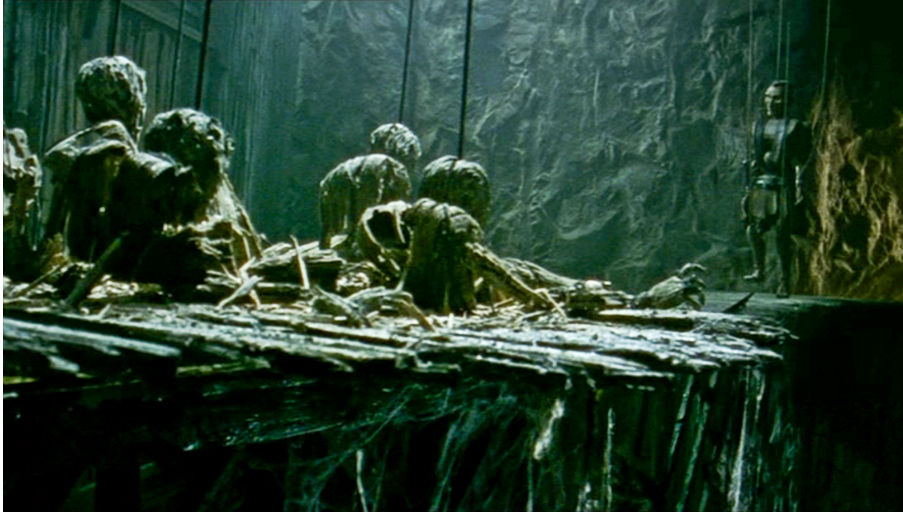


Bild No. 12 – STRINGS. Erito betritt die Höhle des Marionetten-Orakels der *One-String*.

Die soeben beschriebene Sequenz kann als paradigmatisch angesehen werden. Alle Gänge sind bei STRINGS mit Vorliebe so inszeniert, dass sie nie im Vordergrund einer Halbtotale oder Totalen gezeigt werden. Vor allem das Aufsetzen der Füße wird fast permanent kaschiert. Einmal ist es ein Pflanzen-Dekor, dann ein bodennaher Schneesturm, oder die Marionetten waten durch beinahe knietiefes Wasser. Ein häufiger Wechsel der Einstellungen soll die Situationen nicht nur interessant machen und als Filmsprache fungieren, sondern auch einzelne Bewegungsabläufe möglichst optimal erscheinen lassen.

Dies ist auch notwendig, denn wenn einmal das Aufsetzen der Füße gut erkennbar ist, offenbart sich wie beispielsweise in der Szene, als Zita auf den gefesselten Hal zugeht, ein trotz aller maschinistischer Perfektion offenbar unvermeidbares Problem: Marionetten haben keinen festen Stand. Während sich das Spielbein vorwärts bewegt, bleibt das Standbein oft nicht solide stehen, sondern rutscht ein wenig hin und her. Auch bei BEING JOHN MALKOVICH ist dieses Phänomen zu beobachten. Mutigerweise macht hier ganz zu Beginn der Tanzsequenz die Craig-Marionette vier Schritte auf dem vorderen Bereich der Bühnenrampe, die Füße sind ebenso wie der gesamte Körper in dieser Totalen gut sichtbar. Die mangelnde Schrittfestigkeit kaschiert Phillip Huber spielerisch, indem er die Rutschweregungen des Standfußes in den nächsten Schritt überführt. Bevor er dann die Marionette am Absatz kehrtmachen lässt, bemerkt man zwar sehr deutlich, dass die Füße ein wenig über den Boden schleifen, dennoch sieht die Vierteldrehung tänzerisch und elegant aus. Durch die Nachdenklichkeit vermittelnde Körpersprache und den suchenden Ausdruck des herabhängenden Kopfes bleibt die Aufmerksamkeit des Zusehers eher auf den Oberkörper der Figur gerichtet.

Die weiteren in *Craig's dance* gezeigten (Tanz-) Schritte werden in recht kurzen Einstellungsdauern präsentiert. Durch ein gelungenes Zusammenspiel von Figur und Kamera werden Bewegungsimpulse geschickt in neuen Einstellungen aufgegriffen, die Fußbewegungen wirken sehr schwungvoll und überspielen gekonnt die immer vorhandene mangelnde Trittsicherheit.

So meistern die Marionetten beider Filme ihre Schritte auf die Leinwand recht passabel, wobei sich STRINGS merklich schwer tut, die sich selbst gesteckten Ziele zu erreichen. Als Fazit bleibt die Erkenntnis, dass gewisse Defizite mithilfe filmischer Auflösungen gelindert werden können. Ein unbehebbarer Faktor bleibt allerdings die etwas langsame Schrittgeschwindigkeit, die man gerne als grundsätzlich gewollt inszeniert, indem man gehende Marionetten nachdenklich, traurig oder um einen würdevollen Ausdruck bemüht darstellt.

Was das Laufen anbelangt, so bewahrheitet sich das bereits aus der Theorie bekannte, mangelnde Talent der Marionetten, sich rasch vorwärts zu bewegen und dabei nicht den Eindruck zu erwecken, unwillkürlich zu fliegen, auch auf der Leinwand. Schon bei extrem kurzen Laufszenen sind die zu beobachtenden Einschränkungen sehr markant. Dementsprechend ist die Zurückhaltung der beiden Filme bei solchen Situationen noch drastischer. BEING JOHN MALKOVICH enthält sich der offenbar gar nicht so großen Versuchung komplett, STRINGS bescheidet sich mit zwei ganz kurzen Einstellungen auf den skriptgedungen flüchtenden Hal Tara und beendet die Flucht sehr rasch durch das diegese-konforme, unmittelbare Aus-dem-Himmel-Fallen von Zerith-Kriegern, also durch die Ersetzung der horizontalen durch vertikale Handlungsabläufe. Die Kamera versucht die vom Loslaufen bis zum Gestelltwerden in zwölf Einstellungen geschilderte Verfolgung mithilfe zahlreicher Wischbewegungen dynamisch zu gestalten. Als Hal über seine Entdeckung, dass sich hinter der Maske des gefürchteten Zharo seine geliebte Zita verbirgt, hochgradig erschrickt und die Aufmerksamkeit der Zeriths unfreiwillig auf sich zieht, kommt es zur Verfolgung. Diese wird direkt mit einer nahen, leicht mitgeschwenkten Einstellung auf seine Füße gestartet, gefolgt von einem Blick in Zitas Gesicht. Es folgt eine nahe Totale bzw. eine etwas größere Amerikanische, Hal hinter einigem Gesträuch vorbeilaufend. Durch die Kamerafahrt wischen die im Vordergrund befindlichen Ästchen durch das Bild, in Zeitlupe lässt sich beim dritten Schritt beobachten, dass die an sich wirklich sehr gut geführte Marionette ins Taumeln und Schlackern gerät. Dies wird durch eine geschwenkte Halbnahe, die ebenfalls Pflanzen zwischen Linse und Puppe ins Bild rückt, abgelöst.

Bei der fünften Einstellung, einem Detailshot der Beine, vollführt die Kamera eine Art Reißschwenk, die jeden einzelnen Kader mit Bewegungsunschärfe ausstattet. Es folgen drei recht ähnliche amerikanische bzw. totale Einstellungen, die die bereits etablierte Vordergrund-Hintergrund-Komposition mit einer hinter Ästen und Bäumen vorbeilaufenden Hal-Marionette fortsetzen. Das neunte Bild zeigt erstmals einen Verfolger, unvermittelt fällt ein Zerith-Krieger von oben herab, die Kamera bleibt fixiert auf seinen Endpunkt, einen *portrait shot*. Eine amerikanische zeigt Hal mit dem Rücken zur eben erschienenen Marionette-ex-machina, offenbar im Versuch, in die andere Richtung zu entkommen – wobei hier sehr wenig Bewegung seinerseits zu registrieren ist. Im Hintergrund fällt ein weiterer Zerith ins Bild, dessen Fallbewegung im Folgenden ähnlich wie in der neunten Einstellung aufgenommen und in einem Portrait abgeschlossen wird. Das Ende markiert eine Fahrt auf Hal zu, der die Ausweglosigkeit seiner Situation, dargestellt durch einen dank Beleuchtung, Aufnahmewinkel und Gestaltung der Augen auch recht passenden *Gesichtsdruck*, erkennt. Die Unbeholfenheit dieser Verfolgungssequenz und die radikale, kaum ineinander übergehende Separiertheit der einzelnen Einstellungen erinnert fast mehr an die Montagestrategien der russischen Filmavantgarde rund um Eisenstein als an die heutzutage im Erzählkino üblichen Prämissen des unsichtbaren Schnitts.

Die anderen Bewegungen

Es ist eine beachtliche Vielzahl an Körperhandlungen, die die Marionetten in den beiden Filmen vollführen. Wurde anfangs von einer Tendenz zur vertikalen Gesten-Richtung gesprochen, so ist nun auch auf eine, gerade vor der Kamera, sehr gut funktionierende und häufig eingesetzte Alternative im Bereich der horizontalen Handlungsebene zu nennen: die Drehbewegung. Die vielfältigen Anwendungsmöglichkeiten reichen vom Drehen des Kopfes zu mimischen Zwecken bis hin zur Rotation des ganzen Körpers etwa in Kampfsituationen oder beim Tanz. In bestimmten Sequenzen, wie etwa Hal und Zita's Marktszene, als die Geschichte der Zeriths anhand eines Rituals erzählt wird oder bei Craig's dance und dem Schwanensee-Ballett, dominieren sie gefühlsmäßig über die linearen Bewegungsabläufe.

Komplizierte Handlungen, wie das Schlagen bzw. Kämpfen oder Werfen werden durch den Einsatz von Körperrotation umsetzbar. So stehen sich bei STRINGS mit Hellebarden bewaffnete Marionetten kämpfend gegenüber. Die Craig-Marionette, die laut Skript ein Glas in den Spiegel werfen soll, schafft dies, indem sie es mit einer Drehbewegung schwungvoll vom Tisch wischt, sodass es in der nächsten Einstellung im Spiegel landen kann.

Die dabei naturgemäß auftretenden Pendelbewegungen bzw. das Ausschwingen dieser Bewegungen kann durch den Schnitt ausgeblendet werden. Nicht selten mussten die Marionetten von Strings nach diversen Szenen wieder entwirrt werden, nachdem sie Überschlüge, Stunt-Sprünge oder ähnliche Dinge verrichtet haben. Simon Granger verdeutlicht die Schwingungs-Affinität der Puppen: „Imagine how a bit of wood on the end of a string swings about. Any sudden movement, and they’re jumping all over the place” (Simon Granger, THE WORLD OF STRINGS).

Auch die Tätigkeiten der Hände werden durch den Einsatz von Montage erleichtert. Die Figur der Héloïsa hält einen Brief in der Hand, die den Abaelard verkörpernde Craig-Marionette schreibt mit einem Federhalter, den er später nicht mehr in der Hand hält, einer Kinderhand entgleitet langsam ein am davontreibenden Aufbahrungsfloß montierter Faden und Prinzessin Zita fährt sich mit der Hand in die Haare, um ihren Zopf aufzumachen: Jede einzelne dieser Situationen setzt einen zwischenzeitlichen Eingriff von Menschenhand voraus, der eben im Film einfacher als auf der Bühne ausgeblendet werden kann.

Als wunderbare Entdeckung kann die in STRINGS mehrmals inszenierte Kombination von Marionetten und Wasser gesehen werden. So kommen die Figuren nicht nur mit den ästhetisch reizvollen Regentropfen in Berührung, sondern bewegen sich immer wieder im Wasser, sei es nun watend, schwimmend oder gar tauchend. Besonders interessant ist dabei das Verhalten der Marionetten unter Wasser, das einmal bei Hal Taras spektakulärer Rettungsaktion (vgl. Bild No. 10) und später im Zuge der Kampfhandlungen zu beobachten ist. Das Puppenspieler-Team von STRINGS war offenbar selbst von diesen Szenen begeistert:

The diving... There’s something about it. It seemed to relieve the puppet from a tremendous burden of gravity. They find a certain kind of grace. Here is something that they did so well! (Bernd Ogrodnik, THE WORLD OF STRINGS)

Tatsächlich erlangen die Figuren im Wasser eine beachtliche Freiheit und Anmut. Es ist so, als hätten Buschmeyer, Bensky & Co. das Bild einer tauchenden Marionette vor sich gehabt, als sie ihr fälschlicherweise Schwerelosigkeit attestierten. Hier könnte man tatsächlich diesen Eindruck bekommen. Die Bewegungen erreichen einen ungeahnten Grad an Natürlichkeit und Harmonie. Es ist verblüffend, welche Gewandtheit die Hal-Marionette unter Wasser ausstrahlt.

Nicht zuletzt nutzen beide Filme die Option, Marionetten durch ruckartiges Hochziehen den Anschein zu geben, als würden sie vom Boden wegspringen. Bei BEING JOHN MALKOVICH ist

diese Fähigkeit jedoch nur ein dezent eingesetzter Bestandteil der Tanzszene, wenn die Craig-Marionette zwei Überschläge vollführt oder an die Kommode springt. STRINGS hingegen machte daraus ein inhaltliches Thema und inszenierte dementsprechend häufig Sprünge in diversen Situationen. Umgekehrt ließ man die Figuren in den Gefängnissequenzen auch spektakulär zu Boden fallen. Dies erinnert an die Worte von George Bernard Shaw, die er an den Beginn seines letzten Stückes, *Shakes versus Shav*, rückte:

They can survive treatment that would kill live actors. When I first saw them in my boyhood nothing delighted me more than when all the puppets went up in a balloon and presently dropped from the skies with an appalling crash on the floor.

(George Bernard Shaw, in: Harold B. Segel 1995: 3)

Genauso ergeht es den Figuren von STRINGS, wie auch Bild No. 13 verdeutlicht. Hier fällt Hal Tara wieder zurück auf den Gefängnis-Boden, nachdem er das vom Regen freigewaschene Symbol der Zerits darauf erkannt hatte. Es ist tatsächlich so, dass Marionetten-Stunts zwar möglicherweise nicht weniger aufwändig sind, jedoch mit Sicherheit kein Menschenleben gefährdet wird.



Bild No. 13 – STRINGS. Hal Tara fällt auf den harten Boden der Gefängnis-Realität.

Tonspur und Sprache

Ein grundlegendes Merkmal des Kinos ist die Trennung von Bild und Ton im Produktionsprozess und deren gleichzeitige Wiedergabe bei der Rezeption. Der audiovisuelle Gesamteindruck entsteht erst beim Zuschauer selbst. Wie beim Marionettentheater der Ton nicht aus dem Körper der Figuren kommt, dringt er auch nicht direkt aus der Leinwand bzw. der jeweiligen Position des Mundes oder Resonanzkörpers der gerade sprechenden Person. Man hat sich daran gewöhnt, die unterschiedliche Herkunft der Schallquellen zu antizipieren, auch wenn das Hörerlebnis im Kino dank diverser Techniken zur Erzeugung eines dreidimensional wirkenden Surround-Sounds immer komplexer und fortschrittlicher wurde.

Diese Eigenschaft des Films, den Ton dank technischer Verfahren quasi direkt an das Ohr des Rezipienten zu liefern, kann als Chance für die Marionettenkunst gesehen werden. Was für die verschiedenen Trickfilmproduktionen oder die in vielen Sprachräumen übliche Filmsynchronisation gilt, kann auch für Marionetten auf der Leinwand relevant sein. Etwa in Bezug auf die Frage, wie eine menschliche Stimme zu einer vierzig Zentimeter großen Holzfigur passen soll, leistet das Kino Abhilfe. Wenn die Kamera die Marionetten wie Schauspieler ins Bild rückt, fällt die absolute Größe der Figuren fast nicht mehr ins Gewicht. Es bleibt den Intentionen der Regie überlassen, ob die Größenverhältnisse sichtbar gemacht werden. *STRINGS* zeigt zwar im Vorspann ein paar Aufnahmen von der Brücke und Detailshots der Crew, die absoluten Relationen von Puppen und Spielern bleiben jedoch unklar. Somit kann die Illusion, dass es sich um eine Marionettenwelt handelt, durchgängig aufgebaut und auch akustisch verfolgt werden.

Die britischen Schauspieler, die die Sprechrollen übernommen haben, werden nicht nur von der recht lyrischen Filmmusik, sondern auch einem ambitionierten Sounddesign unterstützt. Die gezeigten filmischen Räume werden durch eine passende Athmo, wie beispielsweise Säuseln des Windes, Hintergrundgeräusche, Naturgeräusche, dem Plätschern von Wasser oder Halleffekten belebt. Zusätzlich werden alle Handlungen der Figuren akustisch verstärkt. Gerade in den Kampfszenen sind Sounds wie das Klirren der Waffen, Schlagegeräusche oder das Knistern der brennenden Fäden hilfreich, die motorischen Defizite der Marionetten zu kompensieren und die jeweiligen Situationen erfahrbar zu machen.

Wenn Erito auf das Orakel zugeht, unterstützen die Knarrgeräusche der – unter seiner vermeintlichen Last zitternden – Holzbretter das Aufsetzen der Füße, um den Gang möglichst

lebensecht wirken zu lassen. Die Tonspur sorgt wesentlich dafür, die Dimensionen mächtiger erscheinen zu lassen, als sie tatsächlich sind. So ist etwa auch bei jedem Schritt der Gefängniswachen ein metallisches Klirren zu vernehmen, obgleich diese offensichtlich, es müsste wohl nicht extra erwähnt werden, aus Holz gefertigt sind. Ebenso ist der Tonraum durch einen für Marionetten ungewöhnlich lauten Aufprall-Sound erfüllt, als Hal Tara buchstäblich ins Gefängnis geworfen bzw. fallengelassen wird. Die Liste solcher Effekte ist lang.

In vielen Fällen vervollständigt erst die Tonebene die Erzählung einzelner Szenen, wenn diese von den Figuren nicht vollständig ausagiert werden. Dies ist besonders bei den Schritten der Fall, die man oft hört, obwohl man sie gar nicht oder nicht zur Gänze sieht. Auch das Rascheln der Äste eines Baumes, wenn Ghrak sich plötzlich aus dem Staub macht, kann als Beispiel angeführt werden. Mit keiner Bewegung wurde sein mysteriöser Abflug angedeutet, man hört ihn verschwinden, sieht aber nur zitternde Blätter. Selbiges gilt auch für das Durchtrennen der Fäden, etwa bei der Hinrichtung Jhinnas, oder auch für einen Aufprall, den man ebenso nur hört, aber nicht sieht.

Vielleicht ist gerade der Ehrgeiz, in all diesen Situationen Perfektion durch Soundeffekte erreichen zu wollen, ein Auslöser einer Erwartungshaltung beim Publikum, der die Marionetten in Bezug auf die Tonebene einfach nicht gerecht werden können.

Strings is painfully unengaging to watch, with an A-list voice-cast of British thespians - including Derek Jacobi as a typically cultured villain alongside Julian Glover and Ian Hart - completely failing to connect with the expressionless marionettes on screen.

(Andrew Osmond 2005)

Das harsche Urteil von Andrew Osmond, im *Sight&Sound* abgedruckt, ist nicht nur aus Sicht eines Filmkritikers sehr verständlich. Manche Rezensoren wie Matthew Leyland stellen gar die Frage in den Raum, warum man in all den Jahren der Entwicklungszeit nicht auch bewegliche Münder in Betracht gezogen hat (vgl. Leyland 2005). Es ist in der Tat recht gewöhnungsbedürftig, ein geschnittes und präpariertes Holzgesicht in einer nahen Einstellung vor sich zu haben, und diesem eine zugespielte Stimme nicht nur zuordnen, sondern auch abkaufen zu sollen. Durch verschiedene Tricks, wie etwa die Wahl des Bildausschnitts, die Konzentration auf den *reaction shot* oder das Vorhalten einer Hand während des Sprechens wird dieses Symptom zwar gelindert, behoben jedoch nicht. In vielen Momenten mutet das Zusammenspiel von Mimik und Stimme befremdlich an. Besonders abstrakt und losgelöst von der Bildhandlung wirkt beispielsweise Hal Taras Schrei, als er sich mit Eritos Mordversuch konfrontiert sieht. Dass die Synchronisation

grundsätzlich recht gut funktionieren kann, sieht man in manchen Auftritten des verkrüppelten Ghrak und besonders in Agras bemerkenswerter Sterbeszene. Diese Sprechperformances von Ian Hart und Michael Culkin lassen für kurze Augenblicke tatsächlich den gesamten Kontext vergessen. Gut möglich, dass man hier von Einfühlung sprechen darf.

Als filmische Analogie zum im Theorieteil geschilderten Paradox, dass Puppen im Radio zu hören sind (vgl. S. 68), kann die Strategie der Off-Stimme gesehen werden. Wesentliche und längere Erzählungen, wie etwa Ghraks Schilderungen des vom alten König verübten Genozids oder die von Zita vorgetragene Geschichte der ursprünglichen Zerith-Stadt Abagos, werden geschickt über andere, nicht den Sprechvorgang zeigende Bilder montiert. Die dem jeweiligen Charakter zuzuordnende Stimme ist bereits etabliert, die oder der Sprechende ist hin und wieder selbst im Bild. Ghrak offenbart Jhinna im Verlies die Wahrheit über ihren Vater und berichtet von den Ereignissen am See der tausend toten Krieger, wo Hal und Erito sich gerade befinden. Zitas Ausführungen werden vom rituellen Tanz der Zeriths untermalt.

Die Tonebene der Marionettenszenen in BEING JOHN MALKOVICH verfolgt eine völlig konträre Strategie. Es gibt keinerlei Soundeffekte, nur Dialog oder Musik. Die Tanzszenen sind völlig auf die Musik eingerichtet und lassen die pantomimischen Fähigkeiten der Marionettenkunst erkennen. Wenn ein Dialog gesprochen wird, dann geschieht dies mit einer Ausnahme immer durch Craig Schwartz selbst. Im Fall der Straßenshow, in welcher die Technik des *prerecorded dialogue* beobachtet werden kann, leiht Lotte pikanterweise der Héloïsa ihre Stimme – also jener Figur, die Craig später in Maxine verwandelt. Der Ton ist in dieser Sequenz so bearbeitet, als würde er tatsächlich aus dem neben der Puppenbühne aufgestellten Kassettenplayer kommen. Besonderes Merkmal und Hilfestellung beim Umgehen der bei STRINGS registrierten Gefahrenfelder ist hier der Umstand, dass auf Tonebene eigentlich nur Briefpassagen abwechselnd vorgelesen werden, während die Figuren zunächst schreibend und später träumerisch-lesend dargestellt sind. Die in solchen Situationen beinahe verpflichtend einsetzende Offstimme, die dem Zuseher den geschriebenen Text an das Ohr liefert, ist nichts anderes als ein klassischer filmischer Code, den sich Jonze sehr elegant zu Nutze macht. Aus diesem Schema heraus können die Figuren dann extemporieren und ihre Körper lustvoll an die Mauern ihrer Zellen schmiegen. Es ist durch diese Inszenierung von vorneherein klar, dass die Sequenz auf der Basis von Pantomime funktioniert. Lippensynchronität wird von den Figuren nicht erwartet.

Die auf Kassette voreingespielte Musikbegleitung (durch die Arie *Pace, pace, mio Dio* aus Verdis *La Forza del destino*) sowie ein Hauch von Athmo, der die Schritte der Passanten und das Klingen der Münzen im Spendenkoffer akustisch abbildet, runden die Szenerie klanglich perfekt ab.

Gerade im späteren Dialog zwischen Craig-Marionette und Maxine-Marionette, den Craig Schwartz in seinem Atelier tagträumt, wird der Vorteil der engen Verbindung von Schauspieler und Marionetten in einer Szene so richtig spürbar. Der Puppenspieler spricht im Flüsterton den jeweiligen Part der beiden Figuren und kommt dabei immer wieder selbst ins Bild. Dadurch ergänzt er mit seiner körperlichen Gesichtsmimik das Spiel der Marionetten, welche wiederum vom Druck des Sprechen-Müssens befreit sind. Der Zuschauer konzentriert sich ganz auf ihren pantomimischen Ausdruck und die eigentliche Tonquelle muss nie hinterfragt werden.

Das von BEING JOHN MALKOVICH penetrierte Konzept der Seelenreise bekommt auch eine akustisch interessante Facette. So erlebt der Zuseher den bewohnbaren Körper von John Malkovich mehrmals auch von innen. Diese Erfahrung wird nicht nur durch das abgekaschte Bild sondern eben auch auf der Tonebene ermöglicht:

Audio effects are used in a similar fashion to create a sensation of being inside Malkovich's body. The sound has a muffled quality and background music is absent. Malkovich, when he speaks, sounds to the audience as he might sound to himself if he were wearing earplugs. (Repass 2002: 34)

Diese Umsetzung kann ebenso als metaphorische Anspielung auf das Marionettenmotiv gesehen werden wie Floris' Sprachfehler, der die aus dem Reich der Puppen bekannte Unfähigkeit zur linguistischen Kommunikation auch auf die Menschen überträgt.

Filmische Exploitation einer Symbol- und Metaphernwelt

La créature de bois brille toutefois dans le film par un indéniable pouvoir métaphorique. (...) Puissant et astucieux levier scénaristique, l'art de la marionnette finit par devenir dans le récit une métaphore de la manipulation, du jeu de l'acteur, du statut de la star, du désir, du pouvoir, de la condition humaine, et même, dans le dénouement, de la succession des générations et de la transmigration des âmes.

(Raphaëlle Moine über BEING JOHN MALKOVICH, in: Schifano 2008: 138)

Die Entscheidung, Marionetten in einem Spielfilm einzusetzen, zieht naturgemäß einige Konsequenzen nach sich. Es stellt sich dem Zuschauer möglicherweise die Frage, warum Fadenpuppen auf der Leinwand auftauchen. Marionetten sind eine bisweilen in Vergessenheit geratene Kunstform, die höchstens in den Anfängen filmischer Experimente eine gewisse Rolle gespielt hat. Sie entsprechen nicht unbedingt den zeitgenössischen Sehgewohnheiten, das macht sie zu absoluten Exoten auf der Kinoleinwand. Steve Tillis verdeutlicht diese Problematik mit der harten Frage nach dem Mehrgewinn einer solchen Entscheidung, der sich jeder Regisseur stellen muss:

What is gained by the use of the puppet instead of the actor? Only some fundamental difference between the puppet and the actor can account for the impulse to employ the one as opposed to the other. (Tillis 1992: 49)

Ein Marionettenfilm sieht sich angesichts seiner extravaganten künstlerischen Entscheidung damit konfrontiert, durch seine Handlung und Handhabung der Marionetten ihren Einsatz rechtfertigen bzw. verständlich machen zu müssen. Im Zweifelsfall würde immer das Argument schlagend werden, dass man genauso gut einen Schauspieler verwenden hätte können bzw. sollen. Darüber hinaus führt die Tatsache, dass das Marionettenspiel eine über Jahrhunderte gewachsene, höchst eigenständige Kunstgattung darstellt, zur unvermeidlichen Konsequenz, mit diesem gleichzeitig einen sowohl ästhetisch als auch metaphorisch vorgeprägten Kosmos in eine filmische Welt importieren zu müssen. Die Marionette ist ein archetypisches Symbol, welches, wie bereits gezeigt wurde, eine Reihe von Grundassoziationen beim Menschen auslöst. Die mit ihr untrennbar verbundenen

geistigen Bilder muss der Filmemacher verarbeiten, sonst wirken sie ganz selbstständig für sich und kommen den Intentionen des Films möglicherweise in die Quere. Es ist praktisch undenkbar, sie einfach zu ignorieren. So kann man beispielsweise dem Drang der Figuren, möglichst lebendig wirken zu wollen, nicht achtlos begegnen. Zeigt man etwa eine über einen bestimmten Zeitraum völlig reglose Marionette, zerstört man rasch die von ihr aufgebaute Lebendigkeitsillusion. Eine schlecht oder unpassend geführte Marionette wirkt sich daher möglicherweise noch katastrophaler auf die filmische Gesamterfahrung des Zusehers aus als ein unglaublich agierender Schauspieler.

Es stellt sich die Frage, wie die beiden angesprochenen Filme sich diesem Kosmos genähert, wie sie ihn in ihre filmische Welt integriert haben. Dass dies recht unterschiedlich vonstatten gegangen ist, kann aufgrund der Offensichtlichkeit dieses Sachverhalts vorweg genommen werden. Wie die Kapitelüberschrift *Filmische Exploitation einer Symbol- und Metaphernwelt* suggeriert, steht des Weiteren der Verdacht im Raum, dass dem Film gar nicht so sehr an der ästhetischen Kraft, sondern wesentlich am Symbol der Marionette gelegen ist.

Mit Marionetten eine allgemeingültige Geschichte erzählen

Wie gezeigt wurde, ist eine der symbolischen Fähigkeiten der Marionette die allgemeine Darstellung des Menschen an sich. Ihre Kraft, die individuelle Realität der Menschen zu generalisieren (vgl. Tillis 1992: 82) und zum Allegorischen, Typischen zu erheben, ist wohl eines der Hauptargumente überhaupt für die Entstehung von *STRINGS* als Marionettenfilm.

We wrote the story so that it could only be told with marionettes. They come from an ancient tradition which is very existential. They evoke something which reminds us of ourselves. (A. R. K., *THE WORLD OF STRINGS*)

Klarlund wollte mit *STRINGS* eine universelle Geschichte erzählen. Er suchte geradezu nach einem Medium, das entsprechende inhaltliche und symbolische Konsequenzen mit sich bringt. Eine Kunst- und Ausdrucksform, die dezidiert den Menschen an sich reflektiert und zum Nachdenken anregt. Als Fantasy-Film sollte der Streifen ein breiteres Publikum erreichen und eine allgemeingültige Parabel rund um die Themen Macht und Herrschaft sein. So entschied man sich für die Erschaffung einer modernen Version eines Märchens im Stile Hans Christian Andersens (vgl. Eruli 2006: 155).

Eine weiteres Vorhaben bestand darin, dass STRINGS in der arabischen Welt unzensuriert gezeigt werden sollte. Auch dies trug dazu bei, Marionetten als Verkleidung der politisch motivierten Geschichte zu wählen. Das dramaturgische Modell sollte auf alle krieg-treibenden politischen Führer umgelegt werden und dennoch Gültigkeit behalten können.

Donc, nous avons mis au point un modèle dramaturgique qui puisse fonctionner avec tous les leaders politiques en guerre – exactement ce qu’il fallait, puisque nous voulions raconter une histoire universelle. D’où l’idée des marionnettes. Nous avons pu utiliser les marionnettes comme une sorte de déguisement de l’histoire pour que le film puisse être montré partout, même dans le monde arabe. (A. R. K., in: Eruli 2006: 155)

Die iranische Zensurbehörde beließ den Film wie eingangs erwähnt in seiner ursprünglichen Form und erhob keinerlei Einwände. Damit blieb auch für das iranische Publikum eine markante historische Anspielung in STRINGS erhalten: Der Fall der Statue Saddam Husseins in Bagdad am 9. April 2003 (vgl. Bild No. 14-15).



Bild No. 14 – Bagdad. Der Fall der Saddam-Statue am 9. April 2003



Bild No. 15 – STRINGS. Im Land der Zeriths wird eine Kharo-Statue zu Fall gebracht

Nebenbei: Am 31. 12. 2006 titelte Spiegel Online anlässlich Husseins Todes: „Hinrichtung einer Marionette“ (vgl. Web-Link im Anhang). Dies kann als Beispiel für das Bezeichnen von Menschen als Puppen gelten (vgl. Seite 41).

Als Hal mit Erito am *Großen Markt* ankommt, um Informationen über die Zeriths einzuholen, wird gerade eine Statue seines Vaters niedergerissen. Die Ähnlichkeit der Bilder ist unverkennbar und definitiv beabsichtigt, dieser Schluss ergibt sich auch aus einer Zwischeneinstellung, wo eine Puppe ähnlich den US-amerikanischen Soldaten auf die Statue geklettert ist und von dort aus in die Menge agitiert. Die Unzweideutigkeit dieses geschichtlichen Zitats rückt Klarlunds Vorhaben, ein abstraktes, allgemeingültiges Märchen zu erzählen, in ein zumindest zweifelhaftes Licht. Diese Analogien sind dafür einfach zu konkret. Der gesamte Konflikt rund um den Irak und seine von unzähligen blutigen Machtwechseln erschütterte Hauptstadt Bagdad scheint in seiner historischen Komplexität nicht besonders gut in ein generalisierendes Märchen zu passen.

Bei den von Craig Schwartz manipulierten Marionetten in *BEING JOHN MALKOVICH* steht die verallgemeinernde Darstellung des Menschen nicht so stark im Vordergrund, sie werden vielmehr zur Projektionsfläche für Craigs Phantasien und Leiden. Erst in zweiter Linie, da sie so sehr auf das Leben ihres Puppenspielers reflektieren bzw. naturgemäß davon beeinflusst sind, werden Craigs Figuren zu Sinnbildern für allgemeine menschliche Träumereien, Begierden sowie Ausweglosigkeit und Scheitern. Erst als Abbilder und Kreationen Craigs stehen sie für die Natur des Menschen, ihm nachfolgend, der selbst als Metapher auf die *conditio humana* voranschreitet.

Die filmische Autonomie der Marionetten

Craigs Fadenpuppen verfügen aus den oben genannten Gründen über keinerlei Autonomie – wenn es so etwas für Marionetten überhaupt gibt. Sie sind auf das Engste mit der Person ihres Spielers verbunden und stellen somit körperliche Erweiterungen seiner selbst dar. Es ist zu jeder Zeit klar, dass ihre Bewegungen Craigs Bewegungen sind, er spricht seine Gedanken als ihre Dialoge aus. Raphaëlle Moine kommt dementsprechend zur Schlussfolgerung: „Les marionnettes de bois n’ont donc aucune autonomie dans la fiction et les différentes mises en abyme contribuent avant tout à jouer ou rejouer les désirs et les obsessions du marionnettiste“ (Schifano 2008: 130). Um den Begriff *mise en abyme* ist die

französische Sprache zu beneiden, er kann ungefähr als *sich perpetuierende Selbstreferenzierung des Kunstwerks* umschrieben werden. Dabei kann man an ein bis in die Unendlichkeit hin- und hergeworfenes Spiegelbild denken. In Bezug auf Craig Schwartz ist dieses Bild höchst treffend. Die Marionetten dienen dem Puppenspieler in erster Linie zu einer geradezu zwanghaften Verarbeitung bzw. Auslebung seiner Obsessionen und reflektieren seine Gefühls- und Lebenswelt. Sie sind wie Abbilder eines Spiegels, die einander wieder und wieder vorgehalten werden. Craig lässt in seinem Tanz der Ver zweiflung sowohl seine Marionette als auch John Malkovich einen Spiegel zertrümmern. Sein Grad der Verinnerlichung des Marionettenspiels bzw. der Einfühlung darin ist so intensiv, dass er die quälenden Fragen, die sein jeweiliges Spiegelbild permanent und unerbittlich aufwirft, nicht mehr ertragen kann. Craig wird ein Opfer seiner Fähigkeiten, seiner Leidenschaft und seiner obsessiven Motive – dem aussichtslosen Streben nach Berühmtheit, Liebe und Anerkennung jenseits seiner kleinen, wenig beachteten Welt.

Es kann im Fall von BEING JOHN MALKOVICH von einer mehrfachen Unterordnung der Marionetten gesprochen werden. Der von Charlie Kaufman erdachte Plot nimmt das klassische Marionettenmotiv des Unterworfenenseins und von höheren Mächten Gelenktwerdens zum Ausgangspunkt seines surrealen Parforceritts durch das unergründliche Reich des menschlichen Bewusstseins und seiner Phantasie. Mit ihrer bescheidenen *on-screen-time* von nur fünfeinhalb Minuten bleiben sie bildlich gesprochen auf der Strecke, während die Geschichte ihren turbulenten Lauf nimmt, vergleichbar mit einem erloschenen Streichholz abseits eines brennenden Waldstückes. Obwohl das Motiv der Marionette den gesamten Film dominiert, bleibt die reale Fadenpuppe am Wegrand der Handlung liegen. Sie fungiert vor allem als Auslöser für eine viel weiter reichende Geschichte.

Wie Phillip Huber, der reale Puppenspieler hinter den Figuren von Craig Schwartz, berichtet, verliefen die Dreharbeiten nicht der Diegese entsprechend, sondern umgekehrt:

Cela a renforcé ma conviction qu'un chorégraphe expérimenté dans l'art de la marionnette aurait dû d'abord développer la chorégraphie en se fondant sur les possibilités de la marionnette. La danse qu'on m'a montrée était très acrobatique avec beaucoup d'arrêts et de démarrages brutaux. Mon travail a consisté à trouver des moyens pour obtenir ces mouvements d'un interprète à fils. J'avais trois semaines pour apporter des modifications aux marionnettes en les appareillant techniquement et en répétant les mouvements.

(Phillip Huber, in: Schifano 2008: 137)

Huber gibt hier Einblick in die Entstehungsgeschichte von Craigs Tanz. Dieser wurde demnach zunächst mit John Malkovich einstudiert, gefilmt und erst später dem Marionettenspieler präsentiert, der dann drei Wochen Zeit hatte, die sehr akrobatischen und abrupten Bewegungsabläufe mit seinen Marionetten zu imitieren. Szenen wie z. B. das Zertrümmern des Spiegels per Glaswurf oder der Überschlag stellten Phillip Huber sichtlich vor gewaltige Herausforderungen. Auch wenn er diese schwierigen Aufgaben erstaunlich gut gemeistert hat, die – sicherlich angestrebte – Ähnlichkeit der beiden Tanzsequenzen könnte weitaus größer sein. Es entsteht zwangsläufig der Eindruck, dass die Marionetten und ihre künstlerischen Bedürfnisse bei den Dreharbeiten weniger wichtig genommen wurden als jene der Schauspieler aus Fleisch und Blut. Diese fast konsequente Unterordnung der realen Holzfiguren angesichts anderer offensichtlicher Prioritäten steht in einem gewissen Widerspruch zu ihrer kinematographischen Darstellung, die sie ganz genau wie Schauspieler zu behandeln versucht (vgl. Seite 100f). Es ist also ein recht komplexes filmisches Verhältnis, das bei BEING JOHN MALKOVICH zwischen Mensch und Marionette herrscht. Eine spielerische Verwischung all dieser genannten Tendenzen stellt die bereits kurz erwähnte Selbstmordszene dar. Die Craig-Marionette kniet am Boden, in einen Yukata gehüllt, und stürzt sich in ein Messer. Die Darstellung einer Puppe, die den Freitod wählt, ist selbstverständlich ein nur ironisch gemeinter Hinweis auf die totale Autonomie und Entscheidungsgewalt.



Bild No. 16 – BEING JOHN MALKOVICH. Die Craig-Marionette begeht Selbstmord.

STRINGS als reiner Marionettenfilm inszeniert seine Figuren als relativ autonom agierende Individuen. Sie sollen befähigt sein, die verschiedensten Dinge tun zu können. Die bewusste Fokussierung der Fäden belebt aber auch das Klischee der schicksalhaften Abhängigkeit, die jedoch durch den Plot umgekehrt werden soll.

Dies belegt beispielsweise die Idee der überirdischen Verbundenheit und die damit einhergehende Fähigkeit, vom Boden wegzuspringen. Dieser Kontext wird auch auf Seite 142 wieder aufgegriffen.

In beiden Filmen ist ein besonderer Aspekt von Autonomie zu sehen: Marionetten ohne Fäden. Ist es bei *STRINGS* der finale Moment, als sich der Vogel Olah in die Lüfte erhebt, kann natürlich der Puppe (Malkovich) gewordene Puppenspieler (Craig) als von jeglichen Drähten befreite Marionette angesehen werden (vgl. Kley 2007: 26).

Rolle vs. Identität

Ein anderes Analyseergebnis des ersten Teils der Arbeit war die Feststellung Michael Meschkes, die Marionette wäre immer Rolle. Sie verfügt also über kein außertheatrales Leben. Sie ist somit der totale Anti-Star und für das Hollywood-Konzept kaum geeignet. Keine Auftritte auf dem roten Teppich, keine Interviews, kein Privatleben, keine Skandale. Für *STRINGS* bedeutet diese Feststellung nicht viel mehr als die wenig erheiternde praktische Erkenntnis, dass dieser Umstand den Verkauf des Films nicht unbedingt erleichtert. Aus Sicht des internationalen Filmmarktes ist es, böse formuliert, vermutlich relativ belanglos, ob ein Film mit Marionetten oder weitgehend unbekannten Schauspielern arbeitet.

BEING JOHN MALKOVICH hingegen hat genau hier einen seiner zentralen *trigger points*. Denn einerseits schlittern alle Protagonisten des Scripts von Charlie Kaufman – mit Ausnahme von Maxine und dem Affen Elijah – in eine regelrechte Identitätskrise, andererseits wird auch das Star-System an einer Nebenfront hinterfragt. John Malkovich stellt sich tatsächlich als perfekt für diese Rolle geeignet heraus: Er ist rätselhaft, sein Privatleben ist weitestgehend unbekannt. Daher ist Malkovich zumindest in der öffentlichen Wahrnehmung den Marionetten in dieser Hinsicht ein bisschen ähnlich – und ebenso immer Rolle. Diese Leere, die das öffentliche Bild von John Malkovich umgibt, nützt der Film, um sie mit einer Vision von seinem Privatleben zu füllen. Die Menschen, denen Malkovich im Film zufällig begegnet, wissen praktisch überhaupt nichts über ihn, verwechseln seine Rollen, etc. Seine einzige öffentliche Identität ist die eines Stars. Was er tut, schau- oder puppenspielen, ist sekundär.

Die Marionetten spielen in dieser Achterbahnfahrt der Identitäten zwar nur eine passive Rolle, die von Craig angefertigten Figuren bilden jedoch eine Art Rückversicherung für die

Charaktere, vergleichbar mit einem geistigen Fingerabdruck. Die körperliche Existenz der handelnden Personen wird als Identifikationsmerkmal teils vollständig aufgelöst, wie auch Scott Repass im *Film Quaterly* feststellt (Repass 2002: 33). Besonders die Craig-Marionette wird somit zum letzten noch verbleibenden Beweis für die Existenz von Craig als Person – wenn man vom Indiz der zunehmenden Verwahrlosung Malkovichs absieht.



Bild No. 17 – BJM. Die Craig-Marionette liegt nach Maxines Entführung in einem Scherbenhaufen

Bild No. 17 zeigt eine *point-of-view* Einstellung aus Sicht von Craig, der sich noch in John Malkovich befindet. Diese Kameraperspektive mit dem soft abgekaschten Rand wurde anfänglich verwendet, um den Aufenthalt *inside* Malkovich darzustellen. Als Craig seine Fähigkeiten als Puppenspieler nützt, um für unbeschränkte Zeit in Malkovich zu bleiben, kommt diese Sichtfenster-Einstellung nicht mehr zum Einsatz. „The puppet is taken over by the puppeteer with no strings attached to it“, konstatiert Martin Kley (ders. 2007: 27). Bis zu dem Zeitpunkt, als sich für Craig alles zum Schlechten zu wenden beginnt. Er steht kurz davor, den Malkovich-Körper zu verlassen, hat seine große Liebe Maxine endgültig an seine Ex-Frau verloren und steht vor den Trümmern seiner vom rechten Wege abgekommenen Existenz. Die Craig-Puppe fungiert hier als Verbindung zu seinem alten Leben als erfolgreicher Puppenspieler. Sie ist gleichermaßen Erinnerung und Sinnbild, wie sie da vor ihm liegt. Eigentlich hätte die Craig-Marionette ein Spielzeug für die noch ungeborene Emily sein sollen, jetzt liegt sie auf einem buchstäblichen Scherbenhaufen.

The big question the film raises is, if you can simply pass through a door, enter someone else's body, and take over his life, what constitutes identity? As the body itself is no longer a reliable means of identification, it has become entirely objectified – it is a „vessel“ or a „really expensive suit“. „Jesus“, Craig asks while in Malkovich, „why couldn't I have found the portal to a younger body?“ The body itself is not essential to the personal identity.

(Repass 2002: 33)

Was sind nun die Identitätskrisen der einzelnen Protagonisten? Craig geht zunächst völlig in Malkovich auf, um schließlich für alle Zeiten in Emilys Unterbewusstsein gefangen zu sein. Lotte erlebt in Malkovich die andere Gender-Perspektive und überlegt aufgrund dieser für sie alles verändernden Erfahrung zunächst eine operative Geschlechtsumwandlung, um endlich als Emily's *father, the other mother, whatever* glücklich in der lesbischen Liaison mit Maxine aufzugehen. Dr. Lester ist gar nicht Dr. Lester, sondern Mertin Flemmer, der Erbauer und Namensgeber des Bürogebäudes mit dem ungewöhnlichen siebeneinhalbten Stockwerk. Und Malkovich ist ebenso wie der alte, von Orson Bean verkörperte Mann und die kleine Emily nur ein potentiell hohler Körper, der früher oder später einen oder mehrere Zeit- und Seelenreisende beherbergen kann. Demgegenüber sind die Marionetten als ihre Rolle beständig einnehmende Figuren richtiggehend solide Charaktere.

With the puppets, the very idea of consciousness at all comes into question. There seems to be no evidence that all humans aren't, like Malkovich, essentially empty inside. As Maxine says, puppeteering is not just playing with dolls, „it's so much more. It's playing with people.“ People are, in the end, puppets. (Repass 2002: 32)

Die Idee, wesentliche Merkmale des Puppenspiels auf ein fiktives Spiel mit Menschen zu übertragen, stellt nicht nur den wesentlichen Grundgedanken des Films dar, sondern macht BEING JOHN MALKOVICH somit auch zu einem Puppenfilm. Im Zuge all der geschilderten Identitätskrisen stellt sich auch die Frage nach dem Bewusstsein. Wenn Scott Repass mit seiner Diagnose richtig liegt, scheint es keinen Beweis mehr dafür zu geben, dass nicht alle Menschen, ganz genauso wie Malkovich, innerlich praktisch leer sind. Damit wären sie von einer Puppe nicht mehr zu unterscheiden.



Bild No. 18 – BEING JOHN MALKOVICH. Der Spiegel der Seele einer Marionette.

Das von BEING JOHN MALKOVICH forcierte Katz-und-Maus-Spiel mit dem Begriff der Identität manifestiert sich auch in der Verwendung des Spiegels. Wie bei der Kleist'schen Episode des Dornausziehers kann das Spiegelbild als direkte Verbindung zum eigenen Bewusstsein gesehen werden. Was passiert, wenn Craig seine Puppe bzw. seinen *Vessel* Malkovich in den Spiegel sehen lässt? Äußerlich betrachtet führt dies zu einem recht destruktiven Verhalten, das in der Zertrümmerung der Zimmereinrichtung sowie des Spiegels endet. Craig erkennt immer noch sich selbst, Puppenspieler und Puppe werden nicht eins. Innerlich verschwimmen hier die Grenzen zwischen Menschlichem und Nichtmenschlichem, zwischen (filmischer) Realität und Bühne (vgl. Kley 2007: 24).

Zu guter Letzt setzen sogar die Marionetten noch eins drauf. Meschke sagte, sie wären immer Rolle. Bei BEING JOHN MALKOVICH wird die Craig-Marionette jedoch definitiv zum Schauspieler, wenn sie etwa die Rolle des Abaelard verkörpert. Hier ist die Idee der Austauschbarkeit von Mensch und Marionette vollzogen.

Bewusstseinsbewusstsein eröffnet und erweitert Perspektiven

Einen grundsätzlichen Unterschied zwischen Marionette und Mensch diagnostizierte bereits im Jahr 1810 Heinrich von Kleist. Die zentrale Botschaft seines Textes *Über das Marionettentheater* lautet ja sinngemäß: Das reflektierende Bewusstsein gefährdet die Grazie.

Auch Craig Schwartz muss sein reflektierendes Bewusstsein ausschalten, um im Körper von John Malkovich bleiben zu können. Ein Gespräch mit Maxine, das schließlich in die zweite Tanzsequenz mündet, wird gelegentlich noch von kleineren Protestbekundungen von Malkovichs ursprünglichem, geistigen Selbst unterbrochen. Diese spärlichen Reste des Aufbegehrens gegen die vollständige Besitznahme schlägt Craig zurück: „Shut up, we try to concentrate here!“. Craig fühlt sich von Tag zu Tag wohler in seiner neuen Haut. Er betrachtet den *vessel* Malkovich nur noch als teuren Anzug. Somit vollzieht sich eine Wandlung seines Bewusstseins. Ganz im Sinne des Sprichworts *Kleider machen Leute* wird Craig wirklich zu Malkovich. Nur noch sein puppenspielerisches Talent und später seine Angewohnheit, lange Haare zu tragen und gelegentlich nicht auf Körperpflege zu achten, verraten seine eigentliche Identität. Wie hätte Kleist auf diese Vision von Puppenspiel und Körperwanderung reagiert? Hätte er den Film gemocht?

Es stellt sich heraus, dass Craig Schwartz auch in seinem neuen Körper letztendlich nicht glücklich werden kann. Sollte es eine moralische Lehre geben, die man aus dieser „Dada screwball comedy“ (Romney 2000: 40) ziehen kann, dann wohl diese: Welche Tricks auch immer man anwendet, um jemand anderes sein zu können, seiner eigenen Identität, seinem eigenen Leben kann man nicht entinnen. Dies versinnbildlicht auch die skurrile Verfolgungsjagd der beiden Liebenden, Lotte und Maxine, die durch verschiedene Stationen von Malkovichs Unterbewusstsein führt. Hier sind zahlreiche denkwürdige Erinnerungen des Schauspielers aufbewahrt, die nun zur Szenerie permutieren. Kaum eine unter ihnen ist nicht unangenehm oder peinlich. Es ist, als würde der Film sagen wollen: Auch Stars müssen den schweren Rucksack des Bewusstseins, das sich naturgemäß zum größten Teil aus den Erfahrungen der Vergangenheit konstituiert, permanent mit sich herumtragen.

Dieses Motiv wird schon zu Beginn durch eine These vorbereitet. Bereits vor seinem schließlich acht Monate währenden Aufenthalt in John Malkovich empfindet Craig das Bewusstsein als furchtbaren Fluch. Als er zeitunglesend und gleichzeitig fernsehend seinen Tag auf der Couch verbringt, erklärt er seinem Sitznachbarn, dem Affen Elijah:

You don't know how lucky you are being a monkey. Because consciousness is a terrible curse. I think. I feel. I suffer. (Craig Schwartz, in: BEING JOHN MALKOVICH)

Hierin versteckt sich, wie in der Synopsis kurz angedeutet, ein unterschwelliger Gag, der aus der Tatsache resultiert, dass der Schimpanse Elijah sehr wohl ein Bewusstsein hat und in Form eines pathologischen Kindheitstraumas – der Gefangennahme seiner Familie und seinem missglückten Rettungsversuch – ebenso schmerzlich darunter leidet. Für Craig stellt das Bewusstsein durch den gesamten Film hindurch einen sprudelnden Quell der Ver zweiflung einerseits und einen unerschütterlichen Handlungsantrieb andererseits dar. Nur dank letzterem kann er schließlich in eine derart missliche Lage geraten – jeder Versuch der Verbesserung seiner Situation schlägt letztendlich fehl und verkeht sich ins Gegenteil.

Seine Bewusstseinskrise zieht sich leitmotivisch durch den zweimal höchst unterschiedlich inszenierten Puppen-Tanz. Obwohl dieser einmal von einer Marionette und später von Malkovich dargestellt wird, trägt er den alles sagenden und in jedem Fall treffenden Titel *Craig's Dance of Despair and Disillusionment*. Wie Repass feststellt, unterstreicht dies die Erkenntnis, dass sowohl die Theaterpuppe als auch Malkovich nichts anderes als ihren physischen Körper zu diesem Tanz beisteuern (vgl. Repass 2002: 32). Beide Tänze reflektieren darüberhinaus das Verhältnis von Craigs körperlichen Erweiterungen (Puppe,

Malkovich) zu seinem seelischen Selbst, das belegen die Interaktionen mit dem Spiegel und auch der einmal nach oben gewandte Blick der Marionette, hinauf zum Puppenspieler (vgl. Bild No. 1). Obwohl Craig höchstens als Fadenzieher kurz sichtbar ist, wird völlig klar: Es ist Craigs Geist, der tanzt.

Der Umgang mit dem Bewusstsein und seinen als Begleiterscheinung auftretenden Phänomenen ist bei STRINGS ein anderer. Hier stehen dem häufig in Zusammenhang mit der Marionette herangezogenen Bild schicksalhaften Unterworfenseins andere Visionen und Sichtweisen gegenüber. Regisseur Klarlund gelang es tatsächlich, dem alten Medium Puppenspiel neue metaphorische Aspekte hinzuzufügen. Gemeinsam mit Drehbuchautorin Naja Marie Aidt wollte er einen Plot entwickeln, der ausschließlich von Marionetten erzählt werden könnte. Auch wenn er nach eigenen Aussagen nichts über die Art der Verwendung von Marionetten in der Vergangenheit wusste oder recherchierte, so erkannte er dennoch wesentliche symbolische Konnotationen, die im Schlepptau einer solchen Unternehmung zu verarbeiten sind:

They come from an ancient tradition which is very existential. They evoke something which reminds us of ourselves. They remind us of our frailty and the feeling of being controlled. The feeling that it's not you making choices in your own life, but generations of misery before you, or whatever it is. (A. R. K., THE WORLD OF STRINGS)

Diese recht klassische Interpretation des Marionetten-Motivs bildete offenbar den geistigen Ausgangspunkt für Klarlunds Überlegungen. Er ging nun – ob bewusst oder unbewusst – im weiteren Verlauf seiner Arbeit daran, an einer ideellen Befreiung der Marionette zu arbeiten und den Kontrollfäden positive Attribute zuzuschreiben.

We built up the story around this existential theme. There had to be something good about the strings as well. It couldn't all be about control. So we thought: You can be connected as well. That's the opposite end of the scale in this universe. You can be controlled by hatred or connected by love. That's the lesson that our main character has to learn: He's connected with all lives and actions. Only once you learn that, are you no longer being controlled. (A. R. K., THE WORLD OF STRINGS)

So einfach der Gedanke ist – wo zuvor in der langen Geschichte der Marionette hat jemand davon gesprochen, dass die Fäden der Marionetten irgendwo miteinander verbunden sein könnten? Dass die Handlungen einer Figur die einer anderen beeinflussen? Auch wenn man diese Vorstellung ohne weiteres als kitschig bezeichnen kann und es sich hier naturgemäß nur um eine träumerische Phantasie handelt – sie bringt doch frischen Wind in die Sache.

Die Option einer überirdischen Verbundenheit befreit die Zuschauer vom möglicherweise wiederkehrenden Gedanken an die im Hintergrund versteckten Drahtzieher, die in der Realität jede einzelne Bewegung der fadengeleiteten Protagonisten steuern, und ersetzt diesen durch die Imagination metaphysischer Zusammenhänge im Marionettenkosmos. Die in scheinbar unendlicher Zahl am Horizont sichtbaren Fäden verstärken den Eindruck, dass die Vorstellung eines Marionettenhimmels möglich geworden ist. Ein Himmel, dessen gedankliche Präsenz den kleinen Figuren sogar einen Hauch von Autonomie zugesteht. Die Marionetten können sich aus eigenem Antrieb heraus für das Böse oder das Gute entscheiden; und sie können sogar, wie im Fall von Hal und Zita, die Welt verändern. All diese teils neuartigen Attribute, die dem Marionettenkosmos von STRINGS zueigen sind, stehen in engem Zusammenhang mit – oder sind gar Ergebnis – der künstlerischen Entscheidung, den Fäden der Figuren besondere Bedeutung beizumessen.



Bild No. 19 – Die Vision von STRINGS: Ein Himmel voller Fäden

Art Director David Drachman erklärt den hier zugrunde liegenden Gedanken: „The strings are also a character. The puppets see them as their link to the powers above. Their emotional life is tied to the strings. The puppet is powerless. It’s a completely different way of thinking” (David Drachman, THE WORLD OF STRINGS). Die Fäden sind somit nicht nur ein Steuerungsbehelf, sondern auch ein zentrales diegetisches Element. Durch sie sind die Marionetten mit den Kräften des Himmels verbunden und beziehen auf diese Weise ihre Lebensenergie. Die Puppen sind sich der tragenden Rolle ihrer Fäden ganz bewusst. Dies wird in praktisch jeder Phase des Films deutlich. Gerade im Falle der existenziellen Situationen des Lebens – Liebe, Tod und Geburt – rücken sie besonders in den Mittelpunkt.

In einer romantischen Begegnung führt Zita den auf dem Gebiet der übersinnlichen Kräfte noch unbewanderten Hal in das große Motto des Films ein – das da lautet: *Everyone's connected*. Wenn Zita ihren Arm senkt, zieht sie damit gleichzeitig den Arm ihres Geliebten in die Höhe.



Bild No. 20 – STRINGS. Ein neuer, filmischer Blickwinkel erzählt von einem Marionettenhimmel.

Ein Bindfaden als Verbindung zu Himmel oder Hölle

Nicht umsonst lautet die dem nordischen Marionettenfilm zugeordnete *tagline* „Tied by hate – bound by love“. Der politisch motivierte Film STRINGS versucht eindringlich, friedliches Verhalten zu postulieren. Dazu benutzt er die Gegenüberstellung zweier Metaphern, die er emotional stark konnotiert. Die erste wurde im Laufe dieser Arbeit bereits ausführlich thematisiert: Es handelt sich um das Motiv des schicksalhaft Ausgeliefertseins, das hier als *gefesselte Abhängigkeit* auftritt. Wer sich vom Hass leiten lässt, wird unfähig, positive Potentiale zu entdecken und geht einen vorbestimmten Weg ohne Aussicht auf Verbesserung der eigenen Lage. Demgegenüber steht die zweite Sichtweise: Wer fähig ist, zu lieben – hier kommt das von Klarlund etablierte gedankliche Bild der untereinander verbundenen Fäden wieder zum Tragen – findet Unterstützung und Zusammenhalt im wahrsten Wortsinne.



Bild No. 21 – Der im Regen stehende Hal Tara betrachtet die letzte Faser von Ghinnas Lebensfaden

Die vitale Kraft der *Strings* wird bei der Darstellung der Geburt besonders spürbar. Entlang der Fäden der Mutter schlängeln sich zum entsprechenden Zeitpunkt feine, weisse Schnürchen vom Himmel herab, die schließlich von einer Geburtshelferin mit den Gliedmaßen einer zuvor vom Vater angefertigten, miniatürlichen Holzfigur verbunden werden. Sobald die Kopfschnur mit dem Haupt des bis dahin reglosen Kindes verbunden ist, schlägt es seine Augen auf. Wäre die Idee weniger skurril und mechanisch umgesetzt worden, bliebe die grundsätzlich schöne Interpretation des *Lebensbeginns* einer Marionette dem Zuschauer möglicherweise mit einem besseren Nachgeschmack im Gedächtnis.

Bereits in der Exposition wird anhand des Suizids des Königs die Existenz und Funktion des *head string* erklärt, von dem Regisseur Klarlund sagt: „It’s like the aorta. If you lose that, you’re dead“ (A. R. K., THE WORLD OF STRINGS). Die Fragilität des Marionettenlebens wird besonders bei Ghinnas Tod deutlich. Hal Taras Rettungsversuch kommt um ein Haar zu spät, und er kann den entscheidenden Schnitt Nezos nicht mehr verhindern. Ghinnas Lebensfaden ist schwer beschädigt. Der verzweifelte Bruder kann nur hilflos zusehen, wie nach und nach die letzten verbliebenen Fasern abreißen. Eine berührende Variation des sprichwörtlichen und sinnbildlichen *seidenen Fadens*, an dem das Leben hängt. Man fühlt sich an Goethe erinnert, der ja davon sprach, dass schon „ein Griff die ganze am Draht hängende Puppenwelt umwerfen kann“ (vgl. Seite 36). So verletzlich für Goethe der gesamte Puppenkosmos erscheint, so verletzlich ist letzten Endes auch jede einzelne Figur in Klarlunds Mikrokosmos. So ist auch die Darstellung von Agras Tod sehr berührend, die wunderschön herabfallenden Fäden sorgen für einen großen, emotionalen Moment.

Die Marionette und die Beziehungsebenen zum *Oben*

Neben der in Zusammenhang mit STRINGS bereits thematisierten überirdischen Verbundenheit, die so etwas wie die Möglichkeit eines Göttlichkeitsprinzips offenlässt, kann man noch weitere Beziehungsebenen zum *Oben* in den beiden Filmen ausmachen.

BEING JOHN MALKOVICH kann allen voran auf diesem Gebiet mit alternativen Sichtweisen aufwarten. Es ist so, als würde man eine private Spielwiese Charlie Kaufmans betreten, als wäre er hier zu Hause.

Man rekapituliere im Kontext des Verhältnisses Puppenspieler/Marionette nochmals eine Stelle aus Kleists *Über das Marionettentheater*. Da gibt es ja diese Passage: „die Seele sitzt ihm gar (es ist ein Schrecken, es zu sehen) im Ellenbogen“ (Kleist 1937: 4). Damit meint er jenen Schauspieler, der in seiner Rolle als Paris der Venus einen Apfel überreichen soll. Wenn Kleist nun kritisiert, dass ihm die Seele in dieser Szene im Ellenbogen sitzt, kann man schlussfolgern, dass sie sich seiner Meinung nach besser woanders befinden sollte. Als wäre sie in gewisser Weise frei beweglich, innerhalb und vielleicht auch außerhalb des Körpers. Wie verhält es sich damit bei den Marionetten? Kleist sagt, der Maschinist müsse selbst tanzen, wenn die Figur tanzen soll. Mit anderen Worten könnte man es so formulieren: Der Marionettist muss seine ganze Seele in das Spiel der Figur legen, im tiefempfundensten Sinne mit-spielen, mit-fühlen. Wenn man John Cusack in der Rolle des Craig Schwartz aus der Froschperspektive beobachtet, mit welcher intensiver Mimik er sein – in Realität ja nur angedeutetes – Fadenspiel begleitet, dann sieht man diese theoretische Forderung an die Empathie erfüllt.



Bild No. 22 – BJM. John Cusack, ein Schauspieler im doppelten Sinn beim Führen von Marionetten

Craig Schwartz spricht auch alle Dialoge selbst und leiht seinen Figuren höchst einfühlsam seine Stimme. Die in dieser Hinsicht besonders aufmerksame und sensible Regie lässt den Gedanken zu, dass bereits hier eine übertragene Form der puppenspielerischen Seelenwanderung auszumachen ist. Betrachtet man die weiteren Entwicklungen des Plots ab dem Zeitpunkt, wo Craig das Portal entdeckt, wird diese These immer plausibler: Die Seele eines Puppenspielers kann tatsächlich in einen anderen Körper übergehen. Befindet sie sich dort, wo sie handelt bzw. Handlung erzeugt?

BEING JOHN MALKOVICH wäre nicht der Film, der er ist, wenn er nicht praktisch alles, was er aufgebaut hat, jederzeit ins Lächerliche zu ziehen bereit wäre. So ist es wenig verwunderlich, dass er auch die vorsichtig angeklungene Idee der Seelenwanderung ins Absurde übersteigert und somit herzhafte konterkariert. Es ist dieser eine kurze Moment, da reicht es noch nicht, dass John Cusack, der eigentlich Craig Schwartz verkörpert, trotz handelnder Präsenz nicht im Bild ist, da dieser sich laut Diegese in John Malkovich befindet, als er eine Craig-Marionette führt. Natürlich muss es dazu kommen, dass Craig Schwartz in John Malkovich steckt, als dieser eine Craig-Marionette führt, die wiederum eine andere, möglicherweise sogar Malkovich-Marionette spielt.

Mit dieser Aktion erstirbt auf einen Schlag nicht nur jeglicher noch so zarte Gedanke an einen esoterisch motivierten Seelenwanderungsfilm, auch die Metapher der schicksalhaften Abhängigkeit wird durch die Vorstellung einer schicksalhaften Abhängigkeit von einer schicksalhaften Abhängigkeit, die wiederum schicksalhaft von einer weiteren schicksalhaften Abhängigkeit abhängt, mehr als nur neu interpretiert – wenn man den Begriff *abschlachten* in diesem Zusammenhang nicht verwenden will.



Bild No. 23 – BJM. John Malkovich, die Craig-Marionette und eine Mini-Marionette im Malko-Look

Beinahe zwangsläufig muss man bei dieser Szene, die durch den fiktiven Fernsehbeitrag über den zum Puppenspieler mutierten John Malkovich in den Film ausstrahlt, wie von einem höheren, allgemeingültigen Gesichtspunkt aus gesendet, auch an Thomas von Aquins „Alles, was bewegt wird, wird von einem anderen bewegt“ (vgl. Seite 39) denken. Es würde mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit zu weit gehen, Charlie Kaufman bzw. Spike Jonze eine bewusste Referenz an einen Gottesbeweis andichten zu wollen, für die beiden stand sicherlich das spielerische, abgedrehte Element der Szene im Vordergrund. Doch selbst wenn hier möglicherweise nur die legitime Frage *Wer bewegt hier eigentlich wen?* aufgeworfen werden sollte, so ist dennoch die Idee des *primus motor immotus* nur noch einen kleinen Gedankensprung entfernt.

Würde man nun die beiden Filme in Bezug auf das Oben vergleichen wollen, so könnte man vielleicht sagen, dass *STRINGS* eher die Karte des Überirdischen oder Übersinnlichen spielt, während *BEING JOHN MALKOVICH* eher auf das Übernatürliche setzt. Wo *STRINGS* sehr vertikal orientiert denkt, allein schon aufgrund der starken Gewichtung der vertikal laufenden Fäden, stößt *BEING JOHN MALKOVICH* eher in die Breite und reizt das Marionettenprinzip in verschiedenste, eher horizontale Richtungen aus. Die Marionetten werden z. B. unglaublich groß (vgl. die Riesenfigur der Dickinson'schen Belle of Amherst), Puppenspieler bemächtigen sich menschlicher Körper, usw. Während *STRINGS* mit gewissen Anspielungen die Idee eines Puppenhimmels recht deutlich insinuiert, beschränkt sich *BEING JOHN MALKOVICH* auf esoterisch-intellektuell angehauchte, pseudophilosophische Überlegungen zu Identität und Seele, „about the nature of self, about the existence of a soul“ (Craig Schwartz in *BEING JOHN MALKOVICH*).

Es gibt jedoch auch einen ganz simplen Bezug zum Oben, nämlich die jeweils ganz realen, die zu Filmdarstellern avancierten Marionetten zum Leben erweckenden Puppenspieler. Wie bereits berichtet wurde, hatte Phillip Huber eine knifflige Aufgabe zu lösen. Er musste in kürzester Zeit seinen Part erledigen, konnte kaum eigene Vorstellungen einbringen und stand noch dazu im Schatten des Protagonisten Craig, der den Löwenanteil der möglicherweise vorhandenen Aufmerksamkeit für den Puppenspieler auf sich zog. Auch wenn Huber vielleicht mit etwas Eigenwerbung auf sein Engagement bei diesem Film aufmerksam machen musste, so hatte der Film wenigstens eine sehr große Öffentlichkeit. Anders verhält sich das bei *STRINGS*, der seine Produktionskosten noch nicht einspielen konnte (vgl. Eruli 2006: 158). Hier sind dafür in der Eröffnungssequenz einige Einstellungen zu sehen, die die Puppenspieler bei der Arbeit zeigen. Vielleicht war diese im Zeichen größtmöglicher

Transparenz und Authentizität stehende Entscheidung ein wenig von Lars von Trier inspiriert, der während der Dreharbeiten sagte: „It’s almost miraculous watching them work with the puppets. To see those strings... It’s like the rebirth of movie magic. It’s a very promising project“ (vgl. THE WORLD OF STRINGS). Bernd Ogrodnik, *master puppeteer*, und sein aus zahlreichen hervorragenden Puppenspielern bestehendes Team genossen beim Dreh logischerweise – in Ermangelung konkurrierender Schauspieler – die volle Aufmerksamkeit der gesamten Produktion. Im bereits genannten Making-of THE WORLD OF STRINGS wird den Puppenspielern auch der entsprechende Raum zur Präsentation gewidmet. Die Leistungen dieser Crew können nicht hoch genug eingeschätzt werden.

Dennoch ist sogar in filmischer Hinsicht bei BEING JOHN MALKOVICH die Präsenz des Puppenspielers ganz kurz erkennbar. Als die Craig-Puppe bei Craigs Tanz einen Überschlag vollführt, kommt kurz ein kleiner Teil vom Spielkreuz am oberen Rand ins Bild. So haben in beiden Filmen auch die realen Marionettisten ihren Auftritt, wenn auch im Falle von Phillip Huber höchstens als *pars pro toto* und alles andere denn beabsichtigt.

Abschließende Anmerkungen

Die genannten Beobachtungen münden in der Feststellung, dass die beiden Filme einen ganz unterschiedlichen Nutzen aus der Materie Marionettenspiel ziehen. In gleichem Maße, wie STRINGS versucht, sich ehrlich in den Dienst dieser analogen Kunstform zu stellen, kann bei BEING JOHN MALKOVICH der Versuch bestmöglicher Exploitation gesehen werden. Der hemmungslose, vor nichts zurückschreckende Zugang Kaufmans und Jonzes offenbart sich im übertragenen Sinn innerhalb eines Filmdialogs. Wenn Maxine Craig zuhause anruft, um ihm das *JM Inc.*-Business vorzuschlagen, dann ist es so, als würden Regisseur und Drehbuchautor miteinander sprechen, à la: „*Sollen wir das wirklich machen?*“

But, Maxine, there’s something, I don’t know, like profound here. I don’t know if we should exploit it. You think?

– I need you for this Craigy. You’re my man on the inside.

(BEING JOHN MALKOVICH)

Besonders tiefgründige Bedenken können die beiden kreativen Masterminds angesichts der komödiantischen, teilweise bitterbösen Grundausrichtung des Films wohl nicht gewälzt haben. Sie taten es jedenfalls, genau so wie Maxine und Craig das Portal geschäftstüchtig verwerteten: „200 \$ a pop“. Wenn die Büchse der Pandora schon mal geöffnet ist, dann sollte

man wenigstens das Maximum herausholen. BEING JOHN MALKOVICH tut dies insgesamt mit so viel verquerem Overstatement, dass die mitunter schonungslose und entwaffnende Darstellung zutiefst menschlichen Verhaltens und Fehlverhaltens sich elegant im Hintergrund der Wahrnehmung hält. Unglaublich passend zur Figur des Craig Schwartz ist der bekannte Aphorismus des aktuell heftig diskutierten Emil Cioran: „Alles reduziert sich schließlich auf die Begierde und die Abwesenheit von Begierde. Der Rest ist Nuance“ (Cioran 1981: 113). So gesehen ist BEING JOHN MALKOVICH der Begriff der Nuance möglicherweise vollkommen fremd.

Viel ernsthafter haben sich die Verantwortlichen von STRINGS den Kopf zerbrochen, wie sie einen authentischen, dem Medium Marionettenspiel gerecht werdenden Film schaffen könnten. Kim Hattesen, DoP, gibt im Making-of zu Protokoll: „Everything has been scrutinized in order to make it look real and have soul. There’s a certain soul throughout this film“ (Kim Hattesen, THE WORLD OF STRINGS). All die Liebe zum Detail und all der spürbare persönliche und idealistische Einsatz wurde sicherlich auch in dieser Arbeit deutlich. Dennoch kann man sich nicht der faktischen Beurteilung des Ergebnisses entziehen, die nicht nur bei Andrew Osmond weniger gut ausfällt:

Strings is advertised as being set in a puppet universe, where its characters’ strings tangle in love and fall burning in war, but it forgoes the potential of its medium. Even the metaphysics of puppetry, here reduced to some guff about interconnectedness, was expressed better with human actors in Being John Malkovich and Takeshi Kitano’s Dolls. (Andrew Osmond 2005)

Es ist sicherlich hart zu sagen, dass Klarlund auf das Potential des Mediums Marionettentheater gänzlich verzichtet haben sollte. Andererseits hat STRINGS durch die künstlerische Entscheidung, den Figuren Omnipotenz abgewinnen zu wollen, das Niveau der Bewertungsgrundlage relativ hoch angesetzt. Darüberhinaus mag die Handlung tatsächlich zu intellektuell für Kinder und zu banal für Intellektuelle sein.

Es kann abschließend festgehalten werden, dass sich BEING JOHN MALKOVICH in seiner Symbolsprache allein durch die diegetisch im Zentrum stehende Figur des Puppenspielers radikal von STRINGS unterscheidet, denn es rückt der gesamte Vorgang des Marionettenspiels ins Bild, während die nordeuropäische Produktion von der Existenz eines Fadenziehers mit Beginn der Erzählung abstrahiert und sich in ihren bildsprachlichen und symbolischen Ansätzen immer auf die Marionetten selbst konzentriert. Die Puppenspieler sind zwar zu Beginn in kurzen Ausschnitten auf der Leinwand präsent, übernehmen aber

überhaupt keine diegetische Rolle. Die Handlung strebt die Vision einer vollkommenen Autarkie der fadengesteuerten Darsteller an. Allein durch die zentrale Inszenierung des Verhältnisses von Marionette und Puppenspieler erreicht BEING JOHN MALKOVICH einen vielschichtigeren Einsatz der verschiedenen, mit den Fadenpuppen verknüpften geistigen Bilder.

Aspekte der filmischen Dimension

Im Zuge der schematischen Herangehensweise wurden bereits verschiedenste Beobachtungen zusammengetragen, die in Bezug auf die zu Beginn aufgestellte These eines anzunehmenden filmischen Mehrwerts eine Rolle spielen. Bedenkt man die ästhetischen Leistungen von *STRINGS*, beispielsweise den Einsatz des Wassers oder die fantastische Gestaltung der Dekors, sowie die zahlreichen Facetten von *BEING JOHN MALKOVICH*, wie den gleichzeitigen Balletttanz der Craig-Marionette inmitten von Tänzerinnen aus Fleisch und Blut oder das genüssliche Ausweiden beinahe des gesamten verfügbaren und hier dargelegten, symbolischen und metaphorischen Korpus, so kann man sicherlich von einer ästhetischen und motivischen Bereicherung der Marionettengeschichte durch die beiden Filme sprechen. Allein die Tatsache, dass seit geraumer Zeit die digitale Konservierung und mediale Verbreitung der Puppenspielkunst möglich ist, stellt geschichtlich betrachtet für das in dieser Hinsicht leidgeprüfte Medium eine kleine Sensation dar. Dass nun so professionell und leidenschaftlich eine filmische Inszenierung der Marionetten umgesetzt wurde, wertet die Kunstform in ästhetischer und medialer Hinsicht auf. Möglicherweise wäre besonders die von *BEING JOHN MALKOVICH* erreichte Prägung der zeitgenössischen Wahrnehmung von Marionettentheater zu hinterfragen, zumal der lange Arm Hollywoods schon eine beträchtliche Reichweite hat. Andererseits findet durch das Internet eine Demokratisierung der Inhalte statt, die sich in einer immer größer werdenden Zahl einschlägiger Kurzfilmprojekte, Dokumentationen oder Video-Anleitungen rund um die Marionettenkunst widerspiegelt.

Hört man die mahnende Stimme George Bernard Shaws, der im Vorwort seines letzten Theaterstückes vor dem Tod des Puppentheaters warnt, erscheint diese angesichts unseres medialisierten Zeitalters beinahe wie ein Ruf aus der Vergangenheit:

Nowadays the development of stagecraft into filmcraft may destroy the idiosyncratic puppet charm. Televised puppets could enjoy the scenic backgrounds of the cinema. Sound recording could enable the puppet master to give all his attention to the strings he is manipulating, the dialogue being spoken by a company of first-rate speakers as in the theatre. The old puppet master spoke all the parts himself in accents which he

differentiated by Punch-and-Judy squeaks and the like. I can imagine the puppets simulating living performers so perfectly that the spectators will be completely illuded. The result would be the death of puppetry; for it would lose its charm with its magic. So let reformers beware. (George Bernard Shaw, in: Segel 1995: 3)

Es ist schwer zu entscheiden, ob Magie und Charme der Marionetten im zeitgenössischen Kino vernichtet wurden. Dies müsste wohl von Puppenspielern selbst beurteilt werden. Generell ist die Macht der reproduzierbaren Medien so groß geworden, dass sämtliche Formen von Figurentheater an den Rand des öffentlichen Interesses gedrängt worden sind. Vielleicht liegt es daher auch an der Kunstform selbst, sich immer wieder neu zu erfinden und, wie beispielsweise die Compagnie Royal de Luxe mit ihren Riesenmarionetten, Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. Frei nach McLuhans „The medium is the message“ (vgl. McLuhan 1967) kann sicherlich festgehalten werden, dass das Kino die Marionettenkunst nicht retten kann, wie es sich etwa der Puppenspieler Geoff Felix wünscht: „I’m hoping that this will revive some interest in string puppetry“ (vgl. THE WORLD OF STRINGS). Der Film dient sicherlich in erster, zweiter und dritter Linie zunächst dem Film selbst. Ein plötzlich global erwachtes, brennendes öffentliches Interesse am Puppenspiel war aufgrund der Filmstarts 1999 bzw. 2004 nicht zu registrieren.

Auch wenn die vorliegende Arbeit bewusst das Auftreten der Marionetten auf der Leinwand aus Sicht der Figuren verfolgt hat, kann ein umgekehrter Blick nicht völlig ausgeklammert werden. Die Kombination von Marionetten und Kino wirft eine gerade aus filmtheoretischer Sicht faszinierende Frage auf. Wie verhält es sich mit der Konservierung von Lebendigkeit im Film? Größer und größer wird die Zahl jener Menschen, die man noch Jahre, Jahrzehnte oder nun mehr als ein Jahrhundert nach ihrem Tod auf der Leinwand sprechend, singend, lachend oder tanzend erleben kann. Wie André Bazin erkannte, lässt sich aufgrund dieser filmischen Qualität des Verewigens von Abbildern eine Parallele zu den körperbewahrenden Bestrebungen der altägyptischen Religion ziehen, „die ausschließlich gegen den Tod gerichtet war“ und „das Überleben abhängig von der materiellen Unvergänglichkeit des Körpers“ machte.

Sie befriedigte damit ein fundamentales Bedürfnis der menschlichen Psyche: Schutz gegen den Ablauf der Zeit. ... Die erste ägyptische Statue ist der Mensch, mumifiziert, gegerbt und in Natron konserviert. Aber die Pyramiden und das Labyrinth der Gänge waren keine ausreichende Sicherheit. ... So stellte man in die Nähe des Sarkophags ... eine Art Ersatzmumie, die an die Stelle des Körpers treten könnte, sollte dieser zerstört werden.

So enthüllt sich in den religiösen Ursprüngen der Bildhauerkunst deren wesentliche Funktion: den Menschen durch sein Abbild zu retten. (Bazin 1975: 21)

Die Photographie könnte man, so Bazin, als „eine Art Abguß betrachten“, einen „Abdruck des Gegenstandes durch die Vermittlung des Lichts“ (vgl. Bazin 1975: 23). Denkt man an den Grabfund von Antinoe, so wird ein enges Nebeneinander von kultischen Figuren und dem photographischen Festhalten der Dinge in ihrer Dauer erkennbar. Das Inszenieren von Marionetten im Film kann somit als Wiederbelebung eines ästhetischen Archetyps oder als abstrakte transmediale Selbstreferenzierung des Ur-Kinos im Sinne Alexander Kluges interpretiert werden, der ja vom „Jahrtausende alten Kino in den Köpfen und Sinnen der Menschen“ sprach (Alexander Kluge, in: Kersting 1989: 154).

Geschichtlich betrachtet ist die Verblüffung des Publikums zu den Anfängen der bewegten Bilder und des damit verbundenen Kinos der Attraktionen sicherlich mit jener der magischen Wirkung vergleichbar, die Marionetten bei ihren Zusehern auslösen konnten. Der alles Seiende dominierende, schmale Grat zwischen Tod und Leben spiegelt sich auch in dem von den Marionetten herausgeforderten Dualismus Objekt vs. Leben wieder. Wie die analoge Kunstform Puppentheater kämpft auch das technische Medium Film mit der Problematik, das aufgezeichnete Leben in eine neue Form der Lebendigkeit überzuführen, wenn es auch von einem anderen *Grundmaterial*, im Sinne E. G. Craigs, nämlich dem Menschen, ausgeht. Diese Problematik wird etwa von Pudowkin und Bresson formuliert. Robert Bresson arbeitete nie mit Schauspielern, sondern nur mit Laiendarstellern, die er *Modelle* nannte. Seine aphoristischen Prämissen, wie etwa „Unterdrücke bei deinen Modellen radikal die Intentionen“ (Bresson 2007: 24), erinnern an die Forderungen Kleists und Craigs. Bresson spricht desweiteren „von zwei Toden und drei Geburten“, die seine Filme erfahren würden:

Mein Film wird ein erstes Mal geboren in meinem Kopf, stirbt auf Papier; wird wieder-erweckt durch die lebenden Personen und die wirklichen Gegenstände, die ich verwende, die getötet werden auf Filmmaterial, aber die, in eine bestimmte Ordnung gebracht und auf eine Leinwand projiziert, wieder aufleben wie Blumen im Wasser. (Bresson 2007: 22)

Von diesem Standpunkt aus betrachtet würden in formaler Hinsicht die Unterschiede zwischen Mensch und Marionette mit der Erstellung des filmischen Rohmaterials einge-ebnet. In letzter Instanz würde sich erst während Projektion entscheiden, ob beim Zuseher der Film lebendig wird. Der russische Filmemacher und Theoretiker Pudowkin prägt in *Über die Filmtechnik* den Begriff der kinematographischen Wirklichkeit:

Ich behaupte, daß jeder Gegenstand, der nach einem bestimmten Gesichtspunkt aufgenommen und dem Zuschauer auf dem Bildschirm gezeigt wird, tot ist, auch wenn er sich vor der Kamera bewegt hat. Das sich vor der Kamera bewegendes Objekt bedeutet noch lange keine Bewegung im Film, es ist nicht mehr als das Rohmaterial, aus dem durch den Aufbau, die Montage, die eigentliche Bewegung in der Komposition der verschiedenen Einstellungen entsteht. ... Jeder aufgenommene Gegenstand muß durch die Montage nicht photographische, sondern kinematographische Wirklichkeit erlangen. (Pudowkin 1961: 9)

Eine Beurteilung des Filmabenteuers der Marionetten müsste demnach über die Beobachtung führen, ob es im jeweiligen Fall gelingt, diese von Pudowkin postulierte kinematographische Wirklichkeit zu erreichen. Möglicherweise ist dies im Vergleich der beiden analysierten Filme Klarlunds Marionetten-Feature weniger gut gelungen.

Wie man an zahlreichen Beispielen nachweisen kann, dass der Film den Marionetten neue ästhetische Dimensionen sowie zusätzliche motivische Perspektiven eröffnet, ist es andererseits ebenso ersichtlich, dass die fadengesteuerten Figuren manchen Bedürfnissen eines lebendigen, auf Mimikspiel fokussierten, zeitgenössischen Kinos nicht gerecht werden. An ihre Grenzen stoßen die Marionetten besonders dann, wenn sie exakt die Rolle menschlicher Schauspieler ausfüllen müssen und die an sie gestellten Anforderungen ihre Fähigkeiten übersteigen. Wo diese jedoch filmisch behutsam unterstützt werden, sind – abgesehen vom kulturell aufgeladenen, symbolsprachlichen Mehrwert – auch in ästhetischer Hinsicht faszinierende Momente auf der Leinwand zu erleben.

Resumée

Die Marionette wurde als theatrale, an vertikal verlaufenden Fäden bewegte Figur charakterisiert, die von einem Publikum als Objekt wahrgenommen wird und durch die ihr verliehene Gestalt, Bewegung, und häufig auch Sprache, das Verlangen des Publikums, sie als lebendig zu empfinden, befriedigt. Sie wurde am Beginn der vorliegenden Arbeit aus der mehrbödigen Kiste der Geschichte herausgezogen und somit der Versuch unternommen, einige Fäden zu entwirren und auf ihre Festigkeit zu überprüfen. Recht ausführlich wurde auf die etwas unbefriedigende Dokumentation und die mangelnde Trennung der einzelnen Spielformen in den verschiedenen Historiographien eingegangen. Der über lange Zeit extrem niedere Stellenwert der Kunstform und ihrer Proponenten kann als Hauptgrund für das erst sehr spät erwachende intellektuelle Interesse gesehen werden.

Ebenso wurde die Zeit der Romantik und damit die Periode der symbolischen Prägung der Marionetten intensiver beleuchtet, um auch die revolutionären Ansichten Kleists im historischen Kontext zu sehen und später die Dimension der filmischen Exploitation des gesamten metaphorischen Korpus abschätzen zu können. Als wesentliche symbolische Qualität wurden die Eignung zur Darstellung des Menschen an sich sowie die vielschichtigen Beziehungsebenen zum Oben erkannt. Eine beinahe programmatische Einladung, die von den Filmemachern, von jedem auf seine Weise, dankbar angenommen wurde.

Die Untersuchung der kinematographischen Herangehensweisen der Filme BEING JOHN MALKOVICH und STRINGS an die einzigartige Ästhetik der Marionetten brachte viele interessante Facetten dieser intermedialen Verbindung zutage, man denke etwa an die Tauchszenen oder die aus der Froschperspektive nach oben gerichtete Kamera. Andererseits wurden auch gewisse Defizite der Marionetten, allen voran das Laufen, sichtbar, die sich trotz der Möglichkeiten von Bildkomposition und Schnitt nicht ausmerzen ließen.

Schließlich wurden in theoretischen Überlegungen, wie etwa von Bazin, Bresson oder Kluge, Anhaltspunkte für eine Urverwandtschaft von Marionette und Kino gefunden, die beide Seiten bereichern können und einzelne intermediale Begegnungen wertvoll werden lassen.

Abspann

Primärfilme

- BEING JOHN MALKOVICH [USA 1999] R: Spike Jonze. W: Charlie Kaufman. DoP: Lance Acord. 112 min, DVD-Video, Universal Studios. Puppeteer: Phillip Huber. Additional puppeteering: David Alexander, Lee Armstrong, Luman R. Coad, Timothy K. Miller, Kamele B. Portuges. Marionettes constructed by Images in Motion, Media Inc.; Rosemary Bock, Lynn Gustafson, Mary Hildebrand Nagler, William P. Ferguson, Sharon Hartman, Diane Wooldridge.
- STRINGS [Den/Swe/Nor/UK 2004] R: Anders Rønnow Klarlund. W: Klarlund, Naja Marie Aidt. DoP: Kim Hattesen. 88 min, DVD-Video, Bald Films. Master Puppeteer: Bernd Ogrodnik. Puppeteers: Sofie Krog, Espen Dekko, Stephen Mottram, Libby Granger, Simon Granger, Patrick Maire, Geoff. Felix, Sue Dacre, Tomás Procházka, Vit Bruckner, Radek Beran, Nele de Craecker, Sophie Remington, Peter B. Baird, Craig Marin, Olga Felgemacher Marin. Chief Puppet Builder: Joakim Zachø Weylandt.

Literatur

- Bablet, Denis [1965] Edward Gordon Craig. Köln, Kiepenheuer & Witsch
- Bachmann, Martin [1998] Spielräume. Das Figurentheater Raphael Mürle. Frankfurt/M., Puppen & Masken
- Baird, Bil [1965] The Art of the puppet. New York, Macmillan
- Balázs, Béla [1949] Der Film. Werden und Wesen einer neuen Kunst. Wien, Globus Verlag
– [1982] Schriften zum Film. Der sichtbare Mensch. Kritiken und Aufsätze v. 1922-1926. München, Hanser
– [2001] Der Geist des Films. Frankfurt/M., Suhrkamp
- Baty, Gaston [1959] Histoire des marionnettes. Paris, Presses universit. de France
– [1942] Trois p'tits tours et puis s'en vont. Les theatres forains de marionnettes a fils et leur repertoire 1800-1890. Paris, Lieutier
- Bazin, André [1975] Was ist Kino? Bausteine zur Theorie des Films. Köln, DuMont
– [2004] Was ist Film? Berlin, Alexander
- Béhar, Henri [1980] Jarry dramaturge. Paris, Nizet
- Behrendt, Klaus [1987] Puppentheater in Österreich. Wien, UNIMA Zentrum Österreich
- Benjamin, Walter [1937] Der Erzähler. Betrachtungen zum Werk Nikolai Lesskows. In: ders., Gesammelte Schriften, Bd. 2, Frankfurt/M. 1977, S. 438-465
- Bennett, Susan [1990] Theatre Audiences. A Theory of Production and Reception. London and New York, Routledge
- Bensky, Roger-Daniel [1971] Recherches sur les structures de la marionnette. Paris, Nizet

- Berger, Christian Paul [2000] Bewegungsbilder. Paderborn, Schöningh
- Bergson, Henri [1910] Matière et mémoire. Essai sur la relation du corps à l'esprit. Paris, Alcan
- [1934] La pensée et le mouvant. Essais et conférences. Paris, Alcan
- Bernstengel, Olaf [2007] Volkstheater an Fäden. Vom Massenmedium zum musealen Objekt – sächsisches Marionettentheater im 20. Jahrhundert. Halle/Saale, Mitteldt. Verlag
- Blau, Herbert [1990] The Audience. Baltimore/Maryland, The Johns Hopkins University Press
- Blunck, Lars [2003] Between object & event. Partizipationskunst zwischen Mythos und Teilhabe. Weimar, VDG
- Boehn, Max von [1929] Puppen. München, Bruckmann
- Böhmer, Günter [1969] Puppentheater. München, Bruckmann
- Bresson, Robert [2007, 1975] Notizen zum Kinematographen. Berlin, Alexander Verlag
- Brook, Peter [1969] Der leere Raum. Hamburg, Hoffmann und Campe
- Buschmeyer, Lothar [1931] Die ästhetischen Wirkungen des Puppenspiels. Oppeln, Oppelner Nachrichten
- Cardanus, Hieronimus [1557] De Varietate Rerum. Eingesehen bei google books am 25.II.2009
- Chakravarti, Nisith [2003] Puppet Dance in India. Origin and Evolution. Kolkata, R. N. Bhattacharya
- Cioran, Emile Michel [1981] Die verfehlte Schöpfung. Frankfurt/M., Suhrkamp
- Craig, Edward Gordon [1969] Über die Kunst des Theaters. Berlin, Gerhardt
- [1983] Craig on theatre. London, Methuen
- Drux, Rudolf [1986] Marionette Mensch. Ein Metaphernkomplex und sein Kontext von Hoffmann bis Büchner. München, Fink
- Eco, Umberto [1989] Wie man eine wissenschaftliche Abschlußarbeit schreibt. Doktor-, Diplom- und Magisterarbeit in den Geistes- und Sozialwissenschaften. Heidelberg, Müller
- Eichler, Fritz [1937] Das Wesen des Handpuppen- und Marionettenspiels. Diss., München
- Eruli, Brunella Hrsg. [2006] Puck n°14: Les mythes de la marionnette. Charleville-Mézières, Institut International de la Marionnette avec Éditions l'Entretemps
- [2008] Puck n°15: Les marionnettes au cinéma. Charleville-Mézières, Institut International de la Marionnette avec Éditions l'Entretemps
- Exner, Carol R. [2005] Practical puppetry A-Z. A Guide for Librarians and Teachers. Jefferson/North Carolina, McFarland
- Fischart, Johann [1948] Die abenteuerliche und ungeheuerliche Chronik von Leben, Taten und Raten der in Vor-, Jetz- und jederzeit wohl- und vollberühmten Helden und Herren Großguschier und Gargantua, ... Ein un-, ja übermäßig tolles, lustiges, ernstes u. überaus köstliches Buch a. d. gärenden dt. 16. Jahrhundert. Lorch, Bürger
- Flusser, Vilém [2002] Medienkultur. Frankfurt/M., Fischer-Taschenbuch
- Geißler, Horst Wolfram [1964] Der Puppenspieler. Zürich, Sanssouci
- Gmelin, Marlene [1998] Marionetten. Kunst, Bau, Spiel. Duisburg, Verlag Puppen & Spielzeug
- Hemminger, Hansjörg [1983] Der Mensch – eine Marionette der Evolution? Eine Kritik an der Soziobiologie. Frankfurt/M., Fischer-Taschenbuch

- Herodot [1911] Neun Bücher der Geschichte. Nach der Übersetzung von Goldhagen, 2. Bd. München und Leipzig, Müller
- Hesse, Hermann [2000] Ausgewählte Werke, 4. Bd. Morgenlandfahrt, Glasperlenspiel. Wien, RM-Buch und Medien
- Hill, Janet [2002] Stages and playgoers. Montreal, McGill-Queen's University Press
- Jacob, Georg II [1925] Geschichte des Schattentheaters im Morgen- und Abendland. Hannover, Lafaire
- Jappe, Georg [1961] La Marionette artistique. Wien, phil. Diss.
- Joseph, Helen Haiman [1920] A book of marionettes. NY, B. W. Huebsch
- Jurkowski, Henryk [1996] A history of European puppetry from its origins to the end of the 19th century. NY, The Edwin Mellen Press
 – [1998] A history of European puppetry: The 20th century. NY, The Edwin Mellen Press
- Kaufman, Charlie [2000] Being John Malkovich. London, Faber & Faber
- Kersting, Rudolf [1989] Wie die Sinne auf Montage gehen. Zur ästhetischen Theorie des Kinos/Films. Basel, Stroemfeld, Roter Stern
- Kipsch, Walter [1992] Bemerkungen zum Puppenspiel. Frankfurt/M., Puppen & Masken
- Kleist, Heinrich von [1937] Über das Marionettentheater. Kleine Mainzer Drucke. Mainz, Marxen
 – [1918] Prinz Friedrich von Homburg. Ein Schauspiel. Wien, Freytags Schulausgaben
- Knapp, Bettina [1975] Maurice Maeterlinck. Boston, s. n.
- Kracauer, Siegfried [1964] Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit. Frankfurt/M., Suhrkamp
- Kraus, Gottfried [1966] Die Salzburger Marionetten. Salzburg, Residenz Verlag
- Krützen, Michaela [2004] Dramaturgie des Films. Frankfurt/M., Fischer Taschenbuch
- Küpper, Gustav [1966] Aktualität im Puppenspiel. Eine stoff- und motivgeschichtliche Untersuchung. Emsdetten, Lechte
- La Mettrie, Julien Offray de [1985] Der Mensch als Maschine. Nürnberg, LSR
- Le Bolzer, Guy [1958] Le plus vieux comédien du monde: La Marionnette, à la conquête de Paris. Paris, Le Terrain vague
- Lee, Miles [1958] Puppet Theatre. Production and manipulation. London, Faber & Faber
- Leibrecht, Philipp [1919] Zeugnisse und Nachweise zur Geschichte des Puppenspiels in Deutschland. Borna-Leipzig, Noske
- Livingstone, Sonia M. Hrsg. [2005] Audiences and publics. When cultural engagement matters for the public sphere. Bristol, Intellect
- MacCormick, John [1998] Popular puppet theatre in Europe, 1800 - 1914
 – [2004] The Victorian marionette theatre. Iowa City, University of Iowa Press
- Magnin, Charles [1852] Histoire des marionettes en Europe depuis l'antiquité jusqu'à nos jours. Paris, Levy freres
 – [1862] Histoire des marionettes en Europe depuis l'antiquité jusqu'à nos jours. 2e ed. Paris, Levy freres

- Maindron, Ernest [1900] Marionnettes et Guignols. Les Poupées agissantes et parlantes à travers les ages. Paris, Felix Juven
- Majut, Rudolf [1931] Lebensbühne und Marionette. Ein Beitrag zur seelengeschichtlichen Entwicklung von der Genie-Zeit bis zum Biedermeier. Berlin, Ebering
- Mattson, Jean M. [1997] Playwriting for the puppet theatre. London, Scarecrow Press
- McLuhan, Marshall [2002] Absolute Marshall McLuhan. Freiburg i. Br., Orange-Press
– [1967] The medium is the massage. New York, Bantam Books
- Merck, Heinrich [1948] Die Kunst der Marionette. Hamburg, Toth
- Meschke, Michael [1996] Grenzüberschreitungen. Zur Ästhetik des Puppentheaters. Frankfurt/M., Wilfried Nold
- Meyrink, Gustav [1969] Der Golem. München, Ellermann
- Michels, Volker [1974] Materialien zu Hermann Hesse „Das Glasperlenspiel“, Bd. 2. Frankfurt/M., Suhrkamp
- Monaco, James [2000] Film Verstehen. Reinbek bei Hamburg, Rowohlt
- Neuschütz, Karin [2005] Gib den Puppen Leben! Von der Fingerpuppe zum Marionettentheater. Stuttgart, Freies Geistesleben
- Niculescu, Margareta Hrsg. [1966] Puppentheater der Welt. Zeitgenössisches Puppenspiel in Wort und Bild. Berlin, Herbig
- Nietzsche, Friedrich [1882] Die fröhliche Wissenschaft. Chemnitz, s. n.
– [1996] Also sprach Zarathustra. Essen, Phaidon
– [2000] Anthologien. Einsiedeln, Johannes
- Obraszow, Sergei [1952] Mein Beruf. Berlin, Henschel
- Otonelli, Giovanni Domenico S. J. [1652] Della Christiana moderazione del teatro. Fiorenza, Antonio Bonardi
- Petite, J. M. [1911] Guignols et marionnettes: leur histoire. Paris, Librairie Félix Juven
- Pischel, Richard [1900] Die Heimat des Puppenspiels. Rede bei Antritt des Rektorats der königl. vereinigten Friedrichs-Universität Halle-Wittenberg. Gehalten am 12. Juli 1900. Halle/Saale, Hallesche Rektorreden Bd. 2
- Preissler, Petra [1976] Mensch und Material bei Edward Gordon Craig. Wien, Univ., Diss.
- Pudovkin, Vsevolod I. [1961] Filmtechnik. Zürich, Die Arche
- Purschke, Hans Richard [1968] Das allerzierlichste Theater. Alte und neue Geschichten vom Puppenspiel. München, Heimeran
– [1979] Die Anfänge der Puppenspielformen und ihre vermutlichen Ursprünge. Bochum, Deutsches Institut für Puppenspiel
- Range, Johanna [2004] Das Figurentheater LILARUM. Wien, Univ., Dipl.-Arb.
- Rapp, Eleonore [1924] Die Marionette in der deutschen Dichtung von Sturm und Drang bis zur Romantik. Leipzig, Lehmann
– [1964] Die Marionette im romantischen Weltgefühl. Ein Beitrag zur deutschen Geistesgeschichte. Bochum, s. n.
- Rehm, Hermann Siegfried [1905] Das Buch der Marionetten. Berlin, Ernst Frensdorff
- Ribi, Hana [2000] Edward Gordon Craig - Figur und Abstraktion. Basel, Ed. Theaterkultur

- Röper, Hella [1990] *Grazie und Bewußtsein bei Heinrich von Kleist. Über das Marionettentheater, Versuch einer komplexen Analyse*. Aachen, Alano Rader Publikationen
- Sand, Maurice [1860] *Masques et bouffons. Comedie italienne*. Paris, Michel Levy
– [1890] *Le théâtre des marionnettes*. Paris, Calmann Levy
- Sandig, Holger [1958] *Die Ausdrucksmöglichkeiten der Marionette und ihre dramaturgischen Konsequenzen*. München, Salzer
- Schasler, Max [1885] *Das System der Künste aus einem neuen, im Wesen der Kunst begründeten Gliederungsprincip*. Leipzig und Berlin, Verlag von Wilhelm Friedrich
- Schifano, Laurence [2008] *La vie filmique des marionnettes*. Paris, Presses Univ. de Paris 10
- Scholz, Ingeborg [1979] *Heinrich von Kleist: Über das Marionettentheater, Das Käthchen von Heilbronn, Das Erdbeben von Chili, Die Marquise von O. Interpretationen und methodisch-didaktische Hinweise*. Hollfeld/Ofr., Joachim Beyer Verlag
- Schorr, Angela [2000] *Publikums- und Wirkungsforschung*. Wiesbaden, Westdeutscher Verlag
- Schuenke, Christa [1989] *Die Welt des Puppenspiels*. Berlin, Henschel
- Schumann, Peter [1973] *Puppen und Masken. Das Bread and Puppet Theater*. Frankfurt/M., Fischer-Taschenbuch
- Schmidt, Andrea [2002] *Zwischen Tradition und Experiment. Anmerkungen zu Puppenspiel und Avantgarde, zur Fortschreibung von Traditionslinien und zum Aufbau von Institutionen unter besonderer Berücksichtigung der Aktivitäten Fritz Wortelmanns*. Frankfurt/M., Puppen & Masken
- Shostrom, Everett [1969] *Der Mensch als Manipulator oder Marionette*. Konstanz, Bahn
- Speaight, George [1955] *The History of the English puppet theatre*. London, Harrap
- Speer, Andreas Hrsg. [2005] *Thomas von Aquin: Die Summa theologiae. Werkinterpretationen*. Berlin, de Gruyter
- Sümegi, Ulrike [2006] *Vom Puppenspiel zum Gesamtkunstwerk. Die Entwicklung des österreichischen Puppentheaters vom 17. bis zum 21. Jahrhundert*. Wien, Univ., Diss.
- Storm, Theodor [1959] *Pole Poppenspärer*. Stuttgart, Reclam
- Tillis, Steve [1992] *Toward an aesthetics of the puppet. Puppetry as a theatrical art*. New York, Greenwood Press
- Till, Wolfgang [1986] *Puppentheater. Bilder, Figuren, Dokumente. Handbuch des Puppentheatermuseums im Münchner Stadtmuseum*. München, Verlag C. Wolf & Sohn.
- Varey, J. E. [1959] *Titeres, marionetas y otras diversiones populares de 1758 a 1859*. Madrid, Instituto de estudios madrileños
- Volkelt Johannes [1914] *System der Ästhetik, Bd. 3. Kunstphilosophie und Metaphysik der Ästhetik*. München, Beck
- Voss Gabriele [2006] *Schnitte in Raum und Zeit*. Berlin, Vorwerk8
- Wolfsberger, Judith [2007] *Frei geschrieben. Mut, Freiheit & Strategie für wissenschaftliche Abschlussarbeiten*. Wien, Böhlau
- Wöller, Bernhard [2000] *Die spielbare Marionette*. Frankfurt/M., Puppen und Masken
- Xenophon [1957] *Das Gastmahl [lt. Convivium]*. Übers. v. Georg Peter Landmann. Hamburg, Rowohlt

Nachschlagewerke

- Wasserzieher, Ernst [1941] Woher? Ableitendes Wörterbuch der deutschen Sprache. Bonn und Berlin: Ferd. Dümmlers Verlag
- F. A. Brockhaus Wiesbaden [1980] Der Neue Brockhaus. Lexikon und Wörterbuch in fünf Bänden und einem Atlas. Wiesbaden, Brockhaus.

Online-Publikationen

- Kley, Martin [2007] German romanticism goes to Hollywood: Heinrich von Kleist's On the Puppet Theater and Being John Malkovich. In: South Central Review 24. 2007, No. 3; 23-35.
http://muse.jhu.edu/login?uri=/journals/south_central_review/v024/24.3kley.html,
Zugriff am 12. 01. 2011.
- Tillis, Steve [1999] The Art of Puppetry in the Age of Media Production. In: The Drama Review 43.3; 182-195. http://muse.jhu.edu/journals/the_drama_review/v043/43.3tillis.html,
Zugriff am 12. 01. 2011.

Filmmagazine

- A. T. [2005] Le Fil de la vie. In: Cahiers du Cinema, février 2005, Cahier Critique No. 598; 34-35
- Chang, Chris [1999] Head wide open. In: Film Comment Vol. XXXV/5, Sep.-Oct. 1999; 6, 9
- Elia, Maurice [2000] Being John Malkovich. In: Séquences Vol. 206, Jan.-Feb. 2000; 40-41
- Felperlin, Leslie [2004] Strings. In: Variety Vol. CCCXCVI/9, Oct. 18-24 2004; 38
- Gajan, Philippe [2000] Questions d'identité. In: 24 Images Vol. 100, Winter 2000; 56
- Garbarz, Franck [1999] Dans la peau de John Malkovich. La septième porte et demie. In: Positif décembre 1999, No. 466; 46-47
- Marsilius, Hans Jörg [2000] Being John Malkovich. In: Film-Dienst 09/00; 16
- Mount, John [2000] How to get a head in movies. In: Sight & Sound Vol. X/3, Mar 2000; 12-13
- Osmond, Andrew [2005] Strings. In: Sight & Sound Vol. XV/6, June 2005; 75-76
- Piégay, Baptiste [1999] Dans la peau de John Malkovich. In: Cahiers du Cinema, décembre 1999, Cahier Critique No. 541; 78-79
- Repass, Scott [2002] Being John Malkovich. In: Film Quarterly Vol. 56/1, Fall 2002; 29-36
- Rich, B. Ruby [2000] Queer and present danger. In: Sight & Sound Vol. X/3, Mar 2000; 22-25
- Romney, Jonathan [2000] Being John Malkovich. In: Sight & Sound Vol. X/3, Mar 2000; 40-41
- Rooney, David [1999] Surreal lightness of Being. In: Variety Vol. CCCLXXVI/3, Sept. 6-12 1999; 61, 63

Filmliste (Auswahl)

Anderson, Gerry & Sylvia [UK 1965-1966] Thunderbirds (TV-Serie)
Becker, Oliver, Katharina Bruner [GER 2008] Dmitri Schostakowitsch - Dem kühlen Morgen entgegen (TV)
Bolváry, Géza von [GER 1930] Das Lied ist aus
Federico Fellini [1976] Il Casanova di Federico Fellini
Henson, Jim [CAN, UK, USA 1983-1987] Fraggle Rock (TV-Serie)
Kieslowski, Krzysztof [FRAU, POL, NOR 1991] La double vie de Véronique
Kitano, Takeshi [JPN 2002] Dolls
Kubny, Werner u. a. [GER 1991-] Der letzte seines Standes (TV-Dokumentar-Reihe)
Lubitsch, Ernst [GER 1919] Die Puppe
Neuburger, Bernd u. Nadja Seelich [2008] Mozart in China
Orme, Stuart [USA 1994] The Puppet Masters
Parker, Trey [USA 2004] Team America
Spielberg, Steven [USA 1982] E.T.: The Extra-Terrestrial
Stoller, Nicholas [USA 2008] Forgetting Sarah Marshall
Svankmajer Jan [CZE, FRA, UK 1994] Faust
Truffaut, François [FRA 1959] Les quatre cents coups
Walters, Charles [USA 1953] Lili
Wübbolt Georg [GER 2001] Wolfgang Amadeus Mozart: Die Entführung aus dem Serail. Salzburger Marionettentheater

Links

<http://www.spiegel.de/politik/ausland/0,1518,457195,00.html>

Online-Filmrezensionen

<http://www.empireonline.com/reviews/reviewcomplete.asp?FID=11124>
(s. n., Zugriff am 10. 12. 2010)
http://www.bbc.co.uk/films/2005/05/19/strings_2005_review.shtml (Leyland, Matthew.
Zugriff am 10. 12. 2010)
<http://www.shadowsonthewall.co.uk/05/art-k.htm#stri> (Cline, Rich. Zugriff am 10. 12. 2010)
<http://www.urbancinefile.com.au/home/view.asp?a=10813&s=Reviews> (Wilson, Jake.
Zugriff am 10. 12. 2010)
<http://www.dvdtalk.com/reviews/17069/strings/> (Weinberg, Scott. Zugriff am 10. 12. 2010)

<http://www.futuremovies.co.uk/review.asp?ID=319> (Thomas, Michelle. Zugriff am 10. 12. 2010)

<http://www.viewlondon.co.uk/films/strings-film-review-9453.html> (Turner, Matthew. Zugriff am 10. 12. 2010)

<http://www.timeout.com/film/reviews/81782/Strings.html> (NB. Zugriff am 10. 12. 2010)

<http://www.smh.com.au/news/film-reviews/strings/2006/04/05/1143916588224.html> (Byrnes, Paul. Zugriff am 10. 12. 2010)

<http://www.nytimes.com/library/film/100199john-film-review.html> (Maslin, Janet. Zugriff am 10. 12. 2010)

Abbildungen

Bild No. 1 – Quelle: BEING JOHN MALKOVICH, DVD-Screenshot.....	40
Bild No. 2 – Quelle: BEING JOHN MALKOVICH, DVD-Screenshot.....	98
Bild No. 3 – Quelle: BEING JOHN MALKOVICH, DVD-Screenshot.....	99
Bild No. 4 – Quelle: STRINGS, DVD-Screenshot.....	100
Bild No. 5 – Quelle: BEING JOHN MALKOVICH, DVD-Screenshot.....	101
Bild No. 6 – Quelle: BEING JOHN MALKOVICH, DVD-Screenshot.....	102
Bild No. 7 – Quelle: BEING JOHN MALKOVICH, DVD-Screenshot.....	103
Bild No. 8 – Quelle: STRINGS, DVD-Screenshot.....	103
Bild No. 9 – Quelle: STRINGS, DVD-Screenshot.....	104
Bild No. 10 – Quelle: STRINGS, DVD-Screenshot.....	105
Bild No. 11 – Quelle: STRINGS, DVD-Screenshot.....	110
Bild No. 12 – Quelle: STRINGS, DVD-Screenshot.....	113
Bild No. 13 – Quelle: STRINGS, DVD-Screenshot.....	117
Bild No. 14 – Quelle: http://content.answcdn.com/main/content/img/getty/2/2/57272422.jpg	124
Bild No. 15 – Quelle: STRINGS, DVD-Screenshot.....	124
Bild No. 16 – Quelle: BEING JOHN MALKOVICH, DVD-Screenshot.....	127
Bild No. 17 – Quelle: BEING JOHN MALKOVICH, DVD-Screenshot.....	129
Bild No. 18 – Quelle: BEING JOHN MALKOVICH, DVD-Screenshot.....	130
Bild No. 19 – Quelle: STRINGS, DVD-Screenshot.....	134
Bild No. 20 – Quelle: STRINGS, DVD-Screenshot.....	135
Bild No. 21 – Quelle: STRINGS, DVD-Screenshot.....	136
Bild No. 22 – Quelle: BEING JOHN MALKOVICH, DVD-Screenshot.....	137
Bild No. 23 – Quelle: BEING JOHN MALKOVICH, DVD-Screenshot.....	138

Lebenslauf

Severin Dostal, geb. am 17. April 1982 in Wien.

Juni 2000 /// Reifeprüfung über den Neusprachlichen Zweig des Gymnasiums Kollegium Kalksburg mit ausgezeichnetem Erfolg.

2000-2001 /// Studium der Romanistik an der Universität Wien in Französisch und Spanisch.

2001-2003 /// Werbe Akademie Wien. Absolvierung des IAA-zertifizierten Fachlehrgangs für Marktkommunikation mit gutem Erfolg.

2003-2011 /// Studium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft an der Universität Wien. Einsemestriges Gaststudium an der Universität François Rabelais im französischen Tours im Jahr 2007.

Produzent von Kunst- und Kulturprojekten, wie z. B. ‚Lost in Vienna‘ 2008 und 2010 oder der Theaterproduktion ‚Caligula‘ im Dschungel Wien (MQ) im Jahr 2005.

Der Autor lebt als freischaffender Photograph und Kunstproduzent in Wien.

Etwaige Hinweise oder Kommentare zu dieser Arbeit sind sehr willkommen!

severin.dostal@gmail.com